



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://www.udh.edu.pe>

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

Escuela de Post Grado

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS:

**“JUEGOS EDUCATIVOS EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN RELIGIOSA EN EL
COLEGIO PÚBLICO MILITAR MARIANO IGNACIO PRADO
HUÁNUCO 2016”**

**Para Optar el Grado Académico de
Maestro en Ciencias de la Educación
Mención Docencia en Educación Superior e Investigación**

AUTOR

Bach. José, TACCA PUMA

ASESORA:

Mg. Paola Pajuelo Garay

Huánuco – Perú

2017



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://www.udh.edu.pe>

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
Escuela de Post Grado

ACTA DE SUSTENTACIÓN DEL GRADO DE MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

En la ciudad universitaria de La Esperanza, siendo las 08:00 horas del día jueves 21 del mes de diciembre del año dos mil diecisiete, en el auditorio Ermanno Artale Ciano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco, en cumplimiento a lo señalado en el Reglamento de Grados de Maestría y Doctorado de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Froilan Escobedo Rivera	Presidente
Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez	Secretaria
Mg. Felix René Huamani Vargas	Vocal

Nombrados mediante Resolución Nº 535-2017-D-EPG-UDH, para evaluar la Tesis intitulada: **"JUEGOS EDUCATIVOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN RELIGIOSA EN EL COLEGIO PÚBLICO MILITAR MARIANO IGNACIO PRADO-HUÁNUCO, 2016"**, presentado por el Bach. José TACCA PUMA para optar el Grado de Magister en Ciencias de la Educación, mención Docencia en Educación Superior e Investigación.

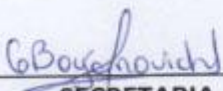
Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo Aprobado por unanimidad con el calificativo cuantitativo de quince y cualitativo de bueno.

Siendo las 9:30 horas del día jueves 21 del mes de diciembre del año dos mil diecisiete, los miembros del Jurado Calificador firman la presente acta en señal de conformidad.


PRESIDENTE

Dr. Froilan Escobedo Rivera


SECRETARIA

Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez


VOCAL

Mg. Felix René Huamani Vargas

DEDICATORIA

A mi madre por darme la vida y
que me irradia su amor desde el
cielo, a mis pequeños hijos:
José Felipe por su infinito amor
y a Yafeth Sebastian fuente
inagotable de mis sueños.

AGRADECIMIENTO

Al Dios de la vida, a María de Guadalupe Nuestra Madre, a la iglesia que me formó y a la Universidad de Huánuco por darme la oportunidad de obtener el grado.

Contenido

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	xii
CAPÍTULO I.....	14
1.1. Planteamiento del problema	14
a. Descripción y caracterización del problema en relación a causas y consecuencias.....	16
1.2. Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problemas específicos.....	17
1.3. Trascendencia teórica, técnica y académica.....	18
1.3.1. El procedimiento y la aplicación temática	19
1.3.2. Relevancia teórica y académica.....	19
1.4. Antecedentes de la investigación.....	20
1.4.1. Antecedentes internacionales.....	20
1.4.2. Antecedente nacional.....	22
1.5. OBJETIVOS.....	23
1.5.1. OBJETIVO GENERAL.....	23
1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
CAPÍTULO II.....	24
2.1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....	24
2.1.2. El juego:	24
2.1.3. El juego educativo	24
2.1.4. Aprendizaje significativo.....	29
2.2. JUEGOS EDUCATIVOS PARA LA ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN RELIGIOSA.....	30
2.3. EDUCACIÓN RELIGIOSA.....	30
2.3.1. CINCO CONSEJOS PARA QUE EL TRABAJO CON JUEGOS EDUCATIVOS.....	37
EN LA CLASE DE EDUCACIÓN RELIGIOSA SEA FRUCTÍFERO.....	37
2.3.1.1. MODELOS DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE	38
EDUCACIÓN RELIGIOSA.....	38
2.4. Base teórica o teoría en la que se sustenta	38
2.4.1. Principios teóricos de Piaget (1975).	39
2.4.2. El Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1976):.....	39
2.4.3. Sustento teológico	41
2.5. Definiciones operacionales	41
CAPÍTULO III	43
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	43
3.1. Método, tipo, nivel y diseño de investigación	43
3.1.1. Método.....	43
3.1.2. Tipo	43
3.1.3. Nivel	43
3.1.4. Diseño de investigación	44

3.2. Operacionalización de variables, dimensiones e indicadores	44
Cuadro de operacionalización de variables	44
3.3. Hipótesis.....	46
3.3.1. Hipótesis general	46
3.3.2. Hipótesis específicos.....	46
3.4. Técnicas e instrumentos	47
3.5. Cobertura de estudio	48
a. Población muestra.....	48
CAPÍTULO IV	50
RESULTADOS	50
4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	50
4.1.1. ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DEL	50
TERCER GRADO	50
TABLA N° 01:.....	50
TABLA N° 02: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia	51
TABLA N° 03: Identificando la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras	52
TABLA N° 04: Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia	53
TABLA N° 05: Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres	54
TABLA N° 06: Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia	55
TABLA N° 07: Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega	56
TABLA N° 08: Proponen su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor	57
TABLA N° 09: Identifican el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas	58
TABLA N° 10: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia	59
TABLA N° 11: Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.....	60
TABLA N° 12: Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.....	61
TABLA N° 13: Explican la presencia de Dios en el proceso de salvación.....	62
TABLA N° 14: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.	63
TABLA N° 15: Identifican la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras.	64
TABLA N° 16: Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia.	65
TABLA N° 17: Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres.....	66
TABLA N° 18: Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia.	67
TABLA N° 19: Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega.	68
TABLA N° 20: Proponen su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor.	69
TABLA N° 21: Identifican el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas.	70
TABLA N° 22: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.	71
TABLA N° 23: Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.....	72

TABLA N° 24: Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.	73
TABLA N° 25: Explican la presencia de Dios en el proceso de salvación.....	74
TABLA N° 26: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.	75
TABLA N° 27: Identifican la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras.	76
TABLA N° 28: Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia.	77
TABLA N° 29: Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres.	78
TABLA N° 30: Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los reciben con frecuencia.	79
TABLA N° 31: Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega.	80
TABLA N° 32: Proponen su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor.	81
TABLA N° 33: Identifican el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas.	82
TABLA N° 34: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.	83
TABLA N° 35: Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.....	84
TABLA N° 36: Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.	85
TABLA N° 37: ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE CADA GRADO.	86
TABLA N° 38: ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA POR LOS TRES GRADOS EN GENERAL.	87
4.2. ANÁLISIS Y ORGANIZACIÓN, DIVIDIDO EN SUB CAPÍTULOS DE ACUERDO A LAS VARIABLES E INDICADORES.....	88
CAPÍTULO V	90
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	90
5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO	90
5.2. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	90
ANEXO N° 01: ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS.....	91
ANEXO N° 02: CORRELACIONES DE MUESTRAS RELACIONADAS	91
ANEXO N° 03: PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS.....	91
ANEXO N° 04: ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS	94
ANEXO N° 05: CORRELACIONES DE MUESTRAS RELACIONADAS	94
ANEXO N° 06: PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS.....	95
ANEXO N° 07: ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS	95
ANEXO N° 08: CORRELACIONES DE MUESTRAS RELACIONADAS	96
ANEXO N° 09: PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS.....	96
ANEXO N° 10: ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS	97
ANEXO N° 11: CORRELACIONES DE MUESTRAS RELACIONADAS	97
ANEXO N° 12: PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS.....	98
5.3. CON LAS BASES TEÓRICAS.....	101
A. Según Jean Piaget,	101
B. Según David Ausubel, “el aprendizaje significativo”:.....	101
5.4. Con los objetivos.....	102

Con los objetivos específicos.....	102
5.5. NUEVOS PLANTEAMIENTOS.....	102
CONCLUSIONES.....	103
SUGERENCIAS.....	105
BIBLIOGRAFIA	106
ANEXOS	109

RESUMEN

Con presente trabajo de investigación afirmamos que los juegos educativos ayudan en el aprendizaje de los estudiantes además favorece en ellos actividades básicas como: pactar y llegar a consensos, a saber esperar y a discutir en vez de pelear.

La Educación Religiosa prioriza la integración humana, de inclusión y de educación a lo largo de toda la vida de manera integral. Por este motivo se une a todo el Proyecto Educativo Nacional y propone construir a partir de acciones concretas personas sociales, éticos y con valores que orienten, desarrollen y evalúen sus prácticas educativas.

El trabajo de investigación se realizó en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”, donde la realidad educativa es diferente a otros colegios estatales. Primero porque es internado; segundo, la mayoría de ellos se preparan para la vida militar y tercero, un 30% de estudiantes tienen problemas en casa (hijos de padres separados, problemas conductuales, ludopatía, internet, alcohol, drogadicción, etc.) y los padres optan por educarlos con rigor con un sistema militar. Hemos trabajado con ellos sin distinción de credo, modo de vida, confesión religiosa, tendencia agnóstica o indiferencia religiosa. Nos ha permitido vivir y hacer con ellos una comunidad ecuménica. Con ellos hemos dialogado, estudiado, leído y orado con la palabra de Dios; en actitud humilde para dar testimonio del amor de Cristo en nuestra vida personal, familiar, eclesial y social.

Para hacer frente a esta problemática nos formulamos la siguiente pregunta de investigación. ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016?

Se utilizó el método experimental; que consiste en organizar intencionadamente condiciones de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa y efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental, contrastando sus resultados con grupos de comparación, en ella se aplicó juegos educativos especialmente creados y aplicados para sus mayores resultados (Sánchez y Reyes, 2002:43).

La investigación es de tipo aplicada porque con el empleo de juegos educativos se desarrolló la comprensión doctrinal cristiana y discernimiento de fe; el nivel de investigación es “explicativo”, los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos (Sánchez y Reyes, 2002:18).

La población y muestra está formada por 45 estudiantes matriculados en 3, 4 y 5 grado de educación secundaria.

Ante el problema formulado inicialmente: ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016? De acuerdo a los resultados obtenidos se confirma

que la aplicación y manejo de los juegos educativos hubo aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento del 50% y destacado (de 0 a 13) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada a los tres grados al colegio militar es favorable en el aprendizaje, al contrario en el proceso (de 06 a 00) e inicio (08 a 00) se observa una disminución, por tanto nos da entender que los estudiantes han entendiendo la metodología aplicado por el docente.

Palabras claves: juegos educativos, aprendizaje significativo, educación religiosa y evaluación.

SUMMARY

With the present investigation we affirm that the educational games help the learning of the students besides it favors in them basic activities as: to agree and to arrive at consensuses, to know to wait and to discuss instead of to fight.

Religious Education prioritizes human integration, inclusion and education throughout life in an integral way. For this reason, it joins the whole national educational project and proposes to build, based on concrete actions, social, ethical and values people who guide, develop and evaluate their educational practices.

The present research work was carried out in the "Mariano Ignacio Prado - Huánuco, 2016" Public Martial Military Educational Institution, the educational reality is different from other state schools. First because he is hospitalized; Second, most of them prepare for military life and third, 30% of students have problems at home (children of separated parents, behavioral problems, gambling, internet, alcohol, drug addiction, etc.) and parents choose to educate them with rigor with a military system. We have worked with them without distinction of creed, way of life, religious confession, agnostic tendency or religious indifference. It has allowed us to live and to make an ecumenical community with them. With them we have dialogued, studied, read and prayed with the word of God; in a humble attitude to bear witness to the love of Christ in our personal, family, ecclesial and social life.

To address this problem, we ask the following research question. In what way does the application of educational games influence the meaningful learning of religious education in the Mariano Ignacio Prado - Huánuco, 2016 Public Military Education Institution?

The experimental method was used; which consists of intentionally organizing conditions according to a previous plan, in order to investigate possible cause and effect relationships by exposing one or more experimental groups to the action of an experimental variable, contrasting their results with comparison groups. Applied educational games specially created and applied for their greater results (Sanchez and Reyes, 2002: 43).

The research is of applied type because with the use of educational games the Christian doctrinal understanding and discernment of faith was developed; the level of research is "explanatory", explanatory studies go beyond the description of concepts or phenomena or the establishment of relationships between concepts (Sanchez and Reyes, 2002: 18).

The population and sample is made up of 45 students enrolled in 3, 4 and 5 years of secondary education.

Faced with the problem initially formulated: How does the application of educational games influence the meaningful learning of Religious Education in the Military Public Educational Institution "Mariano Ignacio Prado - Huánuco, 2016"?

According to the results obtained it is confirmed that the application and management of the educational games there was a significant increase between the expected accomplishments (from 01 to 02) that represents an increase of 50% and outstanding (from 0 to 13) that represents an increase of 100% gives us to understand that the methodology applied to the three grades to the military school is favorable in learning, contrary in the process (from 06 to 00) and beginning (08 to 00) a decrease is observed, therefore gives us understand that the students have understood the methodology applied by the teacher.

Key words: educational games, meaningful learning, religious education and evaluation.

INTRODUCCIÓN

Debido a las características tan cambiantes de nuestra época, las situaciones y disposiciones de los estudiantes frente a la propuesta religiosa son diversas y que el área de Educación Religiosa puedan ayudarles a comprender y vivir mejor el mensaje de Cristo en relación con los problemas existenciales que atraviesa el ser humano a lo largo de su vida.

Una de las cosas que el área de Educación Religiosa fomenta de manera continua es la adquisición de los valores personales que favorecen en la construcción serena y equilibrada del educando y del educador. La honestidad, veracidad, responsabilidad, misericordia y la solidaridad; entre otros, son valores que todo hombre debe poseer para alcanzar su plenitud como persona en Jesucristo, hombre perfecto, que la Educación Religiosa tiene su modelo y su fuente de la cual beber es seguridad total, (OTP, 2010:10).

Como docente del nivel secundario se pudo advertir que en los colegios estatales y en especial del colegio militar un desinterés por el área de Educación Religiosa, ello nos llevó a plantearnos la necesidad de educarlos en la fe y en la moral cristiana. La Iglesia pierde oportunidad de educar en la fe y evangelizar a los jóvenes en los colegios. Además de contribuir a la superación de crisis en la práctica de valores en la que vivimos en Huánuco y en nuestro país.

Por tanto, el colegio es el ámbito ideal para que se produzca el encuentro entre la fe y la cultura, pues constituye un lugar en donde el conocimiento se organiza y se transmite sistemáticamente, a diferencia de otros espacios más informales.

Debido a la realidad tan cambiante de nuestra época, las situaciones y disposiciones de los estudiantes frente a la propuesta religiosa son diversas y el área pudo ayudarles a comprender y vivir mejor el mensaje de Cristo en relación con los problemas existenciales que atraviesa el ser humano a lo largo de su vida.

Por ello, se aplicó los juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016. Con ayuda de los juegos educativos hemos contribuido en la integración de la Educación Religiosa con la formación humana y espiritual de los estudiantes. Los ayudó a tener un diálogo interno entre lo que saben y su fe cristiana. De esa manera se facilitó que los estudiantes desarrollen sus capacidades de profundizar y trascender la propia existencia concreta y abrirse a una visión espiritual, en un proceso progresivo de acuerdo con su edad, sus intereses, sus vivencias previas y el entorno en el que se hallan insertos (OTP, 2010:6).

La presente investigación denominada “juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016 de Cayhuayna surge como propuesta que ayude a dar testimonio de fe y de vida en un ambiente

fraterno, comunitario y de diálogo; que acoja a todos y presente con claridad los conocimientos y características del proyecto de vida que surge del Evangelio de Jesucristo, para que puedan, libremente, optar por él.

Frente a la problemática expuesta, se formuló la siguiente interrogante, ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016?

El objetivo que persigue la siguiente investigación es determinar el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016.

La hipótesis que hemos consignado para corroborar nuestra teoría es: “los juegos educativos influyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016.

Este trabajo de investigación consta de cuatro capítulos que son: Planteamiento del problema, el marco teórico y conceptual, el marco metodológico y los resultados obtenidos, además, se elaboró doce sesiones de aprendizaje. Para su mejor entendimiento, a continuación, se detalla los capítulos y títulos de la investigación:

En el Capítulo I: Se precisa el Planteamiento del problema, los objetivos a alcanzar, la justificación del trabajo de investigación y como último las limitaciones que se presentaron en el proceso de la investigación.

En el Capítulo II: Se determina el marco teórico y conceptual donde se encuentran los antecedentes de la investigación, aspectos conceptuales y doctrinarios, las bases teóricas y la definición de términos básicos.

En el Capítulo III: Comprende el marco metodológico dentro de ella se encuentra la metodología (Método, tipo y nivel de investigación), el diseño, hipótesis, variables, técnicas e instrumentos de recolección de datos y población y muestra.

En el Capítulo VI: Se presenta las discusiones y conclusiones que son los resultados de la aplicación de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación Religiosa en la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016 y de igual manera presentamos las recomendaciones pertinentes.

El autor

CAPÍTULO I

1.1. Planteamiento del problema

La Educación Religiosa hoy es un gran reto no solo para los docentes sino también para los estudiantes, hay una corriente fuerte de laicización; una mirada lejana a lo religioso. Dios ya no es el vector referente en el modo de vida de las personas. Hay otros espacios, nuevos “valores” y nuevos dioses que la gente aprecia más (González, 1991:52). Huánuco no es ajeno a ello, de una multitudinaria procesión del Señor de Burgos hemos pasado a grupo reducido de fieles que siguen al Señor junto a las hermandades y curiosos que llevan al Patrón de Huánuco en andas.

El área de Educación Religiosa forma parte del currículo nacional de Educación Básica Regular (EBR), se desarrolla la formación integral y permanente de la persona humana, y pretende que la persona encuentre de modo constitutivo la capacidad trascendente, espiritual y moral (DCN, 2009: 437). Por ello, esta área tiene como fin la educación en la fe cristiana y la formación en la conciencia moral cristiana en los estudiantes.

Percibimos un desinterés por el área de Educación Religiosa en los estudiantes, quienes consideran un curso de relleno o de poca importancia para su vida; argumentando que no ayuda nada en su futuro, ya sea profesional o laboral. Además del prejuicio tan difundido afirman que “la religión” es solo para ancianos o gente que no tienen nada que hacer (González, 1991:63). Hoy tampoco la iglesia ofrece espacios de formación para niños y jóvenes en edad escolar, sin desmerecer la catequesis que se trabaja en las parroquias. Reciben el área de Educación Religiosa más por obligación que por convicción dando importancia a las materias que van a servir para ingresar a la Universidad.

Otros factores que debilitan esta realidad son la designación de docentes de otra especialidad para dictar el área de Educación Religiosa, docente con poca capacitación en el área, faltó estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje y las 6 horas de Educación Religiosa se repartían entre los tres docentes nombrados. A los estudiantes les gustó los juegos educativos por lo lúdico, lo práctico y por una nueva propuesta metodológica. Por ser un Colegio Militar el testimonio de vida en la fe de algunos militares y docentes tampoco es lo mejor; exige, por tanto, educar en la fe y llevar un estilo de vida coherente.

Vemos, además, la influencia de una sociedad caracterizada por la indiferencia religiosa y el materialismo que lleva a la falta de valores, metas, utopías y ganas de vivir de manera diferente nuestra vida de fe. Hoy nuestros jóvenes son arrastrados por corrientes agnósticas, nihilistas y

monomanías que va cobrando mayor aceptación en ellos que viven en un mundo cambiante y de muchos retos.

Esta realidad parece mermar en los estudiantes, la necesidad de educarse en la fe y en la moral cristiana. Por ello, la Iglesia pierde una buena oportunidad de educar en la fe y evangelizar a los jóvenes en los colegios contribuyendo a la superación de crisis de la práctica de valores en la que vivimos en Huánuco y en nuestro país.

Ante esta realidad nos hemos preguntado ¿Qué causas generan el desinterés de los estudiantes por el área de Educación Religiosa? ¿Cuánto es la responsabilidad de los docentes en la educación de la fe y moral de nuestros estudiantes? ¿Cómo influyen los temas y contenidos curriculares en la educación de nuestros jóvenes? ¿Cuánto ayudan las estrategias didácticas utilizadas por los docentes en la formación de nuestros jóvenes? ¿De qué manera hacer nuevo el mensaje de Cristo resucitado vivo entre nosotros? ¿A qué tipo de Dios predicamos: castigador o liberador? ¿Tenemos necesariamente que regirnos a los contenidos propuestos por el Ministerio de Educación, la ONDEC y la ODEC-HCO? ¿Importa más los contenidos curriculares que la formación moral y espiritual de nuestros jóvenes? ¿Los juegos educativos no contribuirán también en la comprensión doctrinal cristiana y el discernimiento de fe?

Para el desarrollo de esta investigación nos planteamos la siguiente pregunta: ¿De qué manera influye la aplicación de juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación Religiosa en la Institución Educativa Pública Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco, 2016”?

La Conferencia Episcopal Peruana a través de la Oficina Nacional de Educación Católica (ONDEC) no solo atiende a un 30% de la demanda educativa en el país, sino que, a través del Área de Educación Religiosa, la Iglesia se hace presente en todas las Instituciones Educativas del país, (MINEDU-DESP, 2011: 11).

Debemos reconocer que el estudio y la profundización teológica, moral y ética no han sido ajenas las situaciones sociales, económicas y políticas en los últimos tiempos en nuestro país. El nivel cultural y la formación integral están íntimamente ligados a los avances científicos y tecnológicos, donde la exigencia es mayor y supone una preparación de calidad para ejercer cualquier tipo de profesión, pero con mayor razón para el maestro que forma personas para la vida.

Nos preocupamos más por la transmisión de conocimientos y descuidamos la formación integral de la persona, muchas veces lo hacemos de manera tradicional y no estamos usando métodos didácticos para la comprensión doctrinal cristiana, discernimiento de fe, formación de valores y un

espíritu crítico. Cristo Jesús tiene que ser el fundamento en quien todos los valores humanos encuentran su plena realización.

La razón de ser de esta investigación ha sido el encuentro de Cristo Jesús con nuestros estudiantes y todo aquel que necesite de Él; fue el de predicar el evangelio a todas las gentes, es decir la misión. Jesucristo eleva y engrandece a la persona humana, da valor a su existencia y constituye el perfecto ejemplo de vida, (Aparecida, 2007: 335).

La educación se presenta hoy como una tarea compleja y con grandes retos por los rápidos cambios sociales, económicos y culturales. El fin es la formación integral del ser humano. A los niños y jóvenes se les debe motivar a desarrollar cualidades físicas, intelectuales y espirituales; ayudándoles a la responsabilidad, a usar la libertad de manera responsable y a participar en la comunidad activamente.

a. Descripción y caracterización del problema en relación a causas y consecuencias

Hoy los jóvenes se hacen preguntas sobre sí mismos, sobre la vida, su existencia, que harán mañana, su porvenir y son conscientes que hoy los valores morales se practican menos. Ello lleva a la subjetividad, al individualismo y a la indiferencia religiosa propia de un mundo que nos presenta el eficientismo económico como valor principal y clave del éxito, dejando en segundo plano los valores y virtudes que nos llevan a la plena realización de la persona humana.

Los problemas encontrados en la Institución Educativa Pública Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco, 2016.

- No explican la presencia de Dios en el proceso de salvación.
- No reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.
- No identifican la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras.
- Desconocen que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia.
- No reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres.
- No valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y no recibieron los sacramentos de iniciación.
- No reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entregó.
- No proponen un proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor.
- No identifica el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas.

- No reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.
- No Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.
- No reconoce el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.

Debido a las características tan cambiantes de nuestra época, las situaciones y disposiciones de los estudiantes frente a la propuesta religiosa son diversas y el área podrá ayudarles a comprender y vivir mejor el mensaje de Cristo en relación con los problemas existenciales que atraviesa el ser humano a lo largo de su vida.

Las causas son muchas que van desde la indiferencia de algunos estudiantes con el área de educación Religiosa, algunos pertenecen a distintas confesiones religiosas, no son parte de una comunidad de fe, no valoran los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo, poco tolerantes a las diversas opiniones y creencias de sus compañeros y poca iniciativa en las actividades desarrolladas en el área de Educación Religiosa.

Corresponde, por ende, al docente de Educación Religiosa conocer estas situaciones y elaborar una propuesta acorde a su edad y realidad de los estudiantes para ayudarles a vivir en tolerancia y respeto, así como a la búsqueda del enriquecimiento mutuo y corresponsable en el amor de Cristo, (OTP, 2010:6).

Por tanto, consideramos que los problemas expuestos son vectores en nuestra investigación; y propusimos la aplicación de juegos educativos para lograr el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa. Para utilizar el proceso de investigación nos formulamos la siguiente pregunta de investigación.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016?

1.2.1. Problemas específicos

¿De qué manera podemos identificar el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016?

¿Qué juegos educativos se aplicarán para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación religiosa del Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016?

¿Cómo evaluar los resultados de la pre y pos prueba para determinar el nivel de influencia de los juegos educativos para el logro del aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016?

1.3. Trascendencia teórica, técnica y académica

Con la aplicación de los juegos educativos, el objetivo es despertar el interés en los estudiantes sobre su formación en Educación Religiosa. Muchos de ellos hicieron los sacramentos de iniciación cristiana en diferentes parroquias de la zona urbana de Huánuco. Las estrategias y actividades lúdicas que se usaron para esta investigación ayudaron a los estudiantes en su desarrollo personal, formación moral, conocimiento de fe y dar testimonio con su vida a Cristo Resucitado.

Los indicadores de la variable dependiente que ayudaron a profundizar el aprendizaje significativo de educación religiosa son:

- Explican la presencia de Dios en el proceso de salvación, (DCN, 2009: 438-448).
- Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia, (DCN, 2009: 438-448).
- Identifican la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras, (DCN, 2009: 438-448).
- Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia, (DCN, 2009: 438-448).
- Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres, (DCN, 2009: 438-448).
- Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia, (DCN, 2009: 438-448).
- Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega, (DCN, 2009: 438-448).
- Proponen un proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor, (DCN, 2009: 438-448).
- Identifica el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas, (DCN, 2009: 438-448).
- Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia, (DCN, 2009: 438-448).
- Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús, (DCN, 2009: 438-448).

- Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano, (DCN, 2009: 438-448).

Por el mismo hecho de ser una Institución Educativa con carácter de internado, la motivación y las estrategias eran sumamente necesarias. Con esta investigación ayudamos a los estudiantes a motivarlos, orientarlos y a comprender mejor su fe. Afirmar también que el área de Educación Religiosa no tiene por qué ser aburrido.

Los juegos educativos favorecieron en el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, a potenciar actitudes y valores, respeto y tolerancia exigiendo el derecho propio y de los demás; pactando y llegando a consensos, a saber, esperar y a discutir en vez de pelear. Las capacidades cinéticas se desarrollaron en un sin número de actividades y momentos de la aplicación de juegos educativos.

Se acogió a todos los estudiantes, sin distinción de confesión religiosa, haciendo con ellos ecumenismo. Por respeto a ellos dialogamos, estudiamos, leímos y oramos con la palabra de Dios; en actitud humilde para dar testimonio del amor de Cristo en nuestra vida personal, familiar, eclesial y social.

El currículo es flexible y diversificable, ello implica dar opciones de dialogo en el quehacer educativo y también con los estudiantes. Estos espacios de dialogo son de varios niveles: epistemológicos, antropológicos, sociológicos, culturales, axiológicos, teológicos... entre otros, (OTP, 2010:7).

1.3.1. El procedimiento y la aplicación temática

Las reglas de juego tienen que estar claras para el desarrollo de los juegos educativos. Con los estudiantes se tomaron en cuenta los pasos a seguir en cada aplicación de juegos educativos. Durante el desarrollo y al concluir los juegos educativos, se hizo la profundización y reflexión sobre el tema tratado, (FAUTAPO, 2009: 16).

1.3.2. Relevancia teórica y académica

En una sociedad donde ya no se cree en Dios y una indiferencia al acto religioso; hemos podido acercar y contribuir de manera lúdica el área de Educación Religiosa. Fortaleciendo con ello la formación Doctrinal Cristiana, Discernimiento de fe y que vivan moralmente en una sociedad donde la práctica de valores está en crisis. Nuestros jóvenes viven hoy una realidad marcada por grandes cambios que afectan profundamente sus vidas, pero en especial sus

creencias. Con los juegos educativos y métodos de enseñanza fortalecemos en el estudiante el aprendizaje significativo en el colegio Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco, 2016”.

1.4. Antecedentes de la investigación

1.4.1. Antecedentes internacionales

- a.** ANDRADE GOYESNUVIA Verónica y ANTE BRAVO Ana Cristina (2010), de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología realizaron una investigación sobre “Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las Instituciones Educativas “Darío EGAS GRIJALVA”, “Abdón CALDERON” Y “Manuel. J. BASTIDAS” de la ciudad de San Gabriel Provincia del Carchi. Trabajo de grado previo la obtención del Título de Licenciadas en Educación Parvulario.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

- ❖ Los docentes carecen de conocimientos adecuados para el manejo de estrategias lúdicas, por ello solo a veces hacen propuestas de juegos en sus planes de trabajo docente (100%) y así mismo, tan solo “a veces” aplican juegos como medio de aprendizaje (100%), pese a que la gran mayoría de niños afirma que aprende jugando (72%) y que le gustaría aprender jugando (89%).
 - ❖ Luego del análisis e interpretación de los resultados de las encuestas y entrevistas aplicadas a maestras, estudiantes y padres de familia de los primeros años de Educación Básica, observamos que los docentes dan poco tiempo e importancia a la motivación en las horas clases.
 - ❖ Los niños se distraen y se aburren en las aulas, por lo cual elaboramos una guía didáctica de juegos pedagógicos, donde encontrarán una variedad de actividades que le motivarán al estudiante en el proceso enseñanza-aprendizaje, es decir se diviertan aprendiendo.
 - ❖ Esta guía está realizada tomando en cuenta la teoría constructivista y como estrategia primordial el juego que permite al estudiante a ser el constructor de su propio conocimiento siendo autónomo y creativo, desempeñándose con seguridad, confianza y lograr la interrelación con el medio y la sociedad.
 - ❖ La poca utilización de actividades lúdicas, impide que los niños(as) desarrollen en su totalidad la interrelación con el medio y por ende la sociedad.
 - ❖ La guía didáctica de actividades lúdicas es aplicable, tiene una buena metodología, una amplia ejemplificación y está actualizada.
- b.** CAMPOS ROCHA M., CHACC ESPINOZA I. y GÁLVEZ GONZÁLEZ P. (2006), de la Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, realizaron una investigación sobre “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”. Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

- ❖ Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que, junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.
- ❖ Al respecto, y en base a los objetivos específicos de nuestra tesis, podemos decir que, en cuanto a “Identificar, desde el enfoque interaccional de la comunicación, los elementos del juego de niños y niñas de entre 7 y 8 años, que nos permiten elaborar una propuesta pedagógica” es importante señalar que, para lograr el presente objetivo nos adentramos en contextos reales del juego de niños y niñas de la muestra con el fin de observar, desde el enfoque interaccional de la comunicación, diversas situaciones de juego libre, llevadas a cabo por educandos en esta etapa evolutiva; e indagar, a través de entrevistas personales, acerca de las percepciones que ellos tenían respecto a la actividad lúdica que realizaban. De los resultados obtenidos pudimos constatar una serie de características y acciones que son parte del juego de las y los educandos, que dan claras tendencias de las preferencias, conductas y motivaciones que ellos y ellas manifiestan a la hora de jugar. Estas características presentes en los juegos de niños y niñas, dentro de un espacio educativo específico, se han considerado como elementos y nos han permitido establecer una serie de categorías que orientan la propuesta implementada y, así mismo, la elaboración de futuras aplicaciones pedagógicas en contextos similares. Es por esto que, según lo anteriormente expuesto, el presente objetivo se ha dado por logrado.

- c. MONTOYA RÍOS C. A. y QUICENO ZAPATA M. J. (2009), de la Universidad Católica Popular del Risaralda-Colombia, programa de Licenciatura en Educación Religiosa Facultad de Ciencias Humanas, Sociales y de la Educación, realizaron una investigación sobre “La lúdica una metodología para la catequesis de primera comunión en la Diócesis de Cartago”. Tesis para optar Licenciatura en Educación Religiosa.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

- ❖ En el transcurso de este trabajo se ha intentado responder a la pregunta cómo implementar la metodología lúdico-creativa en la catequesis de preparación a la Primera Comunión, por tanto, se pueden establecer a partir de la experiencia cuatro conclusiones que responden a los objetivos específicos:
- ❖ La manifestación más cercana de la Iglesia para todo niño o niña, es su propia familia, un pilar fundamental, con razón llamada: “Pequeña Iglesia Doméstica”, la cual tiene una misión ineludible, la Catequesis empieza por casa, por tanto, es necesario organizar un proceso de Catequesis de Primera Comunión en donde se involucre la familia y con ellos realizar la planeación, la preparación, los temas y la evaluación que se va a seguir y que responda a las expectativas y necesidades de los niños y niñas según el contexto.
- ❖ La Catequesis es una acción educativa de la fe que se debe poner al servicio del crecimiento de la persona humana vista en su totalidad en sus dimensiones (psicológicas, socio-comunitaria, éticas y trascendentes).
- ❖ Consecuentemente, si la acción catequística tiene una dimensión educativa y está llamada a crear un ambiente educativo (espacio de relaciones interpersonales armónicas, de libertad, de creatividad, de participación cordial...) perfectamente podemos articular los métodos y estrategias tomados de las ciencias de la educación, especialmente de la pedagogía, de la metodología y de la didáctica los cuales se pueden implementar en todo proceso de preparación a la Primera Comunión.
- ❖ Para implementar la metodología lúdico-creativa se necesita de una gran colaboración de los párrocos como agentes decisivos de cambio, que jalonan procesos y propicien espacios para producir y compartir a nivel parroquial y diocesano los numerosos recursos didácticos y variadas estrategias para la Catequesis.
- ❖ Es de suma importancia conforman equipos de Pastoral de la Catequesis a nivel parroquial y diocesano, preparando y ofreciendo cursos de formación para Catequistas para iniciar a unos y fortalecer a otros capacitándolos y promoviéndolos para que sean más idóneos en esta tarea y misión.
- ❖ Todo lo anterior manifiesta el interés y una preocupación por mejorar, el deseo de ofrecer y hacer cada día mejor esta tarea, que el mismo Jesús quiso confiar a los Apóstoles el mismo día de la Ascensión, que garantizó con el Espíritu que Él les envió para cumplir esta misión y con la promesa: “Yo estaré con Ustedes, todos los días, hasta el fin del mundo” (Cf. Mt 28,19s; 1Jn 1,1; Jn 20,31).

1.4.2. Antecedente nacional

- a. GASTIABURÚ FARFÁN Gloria María (2012), de la Universidad San Ignacio de Loyola, Facultad de Educación Programa Académico de Maestría en Educación realizó la siguiente investigación “Juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños

de 3 años de una I.E. del Callao. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación, Mención de Psicopedagogía de la Infancia.

Llegando a las siguientes conclusiones:

- ❖ La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao.
- ❖ La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.
- ❖ La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.
- ❖ La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Identificar el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.
- b. Aplicar los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016.
- c. Evaluar los resultados de la pre y pos prueba para determinar el nivel de influencia de los juegos educativos para el logro del aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016.

CAPÍTULO II

2.1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS

2.1.1. EL ORIGEN DEL JUEGO

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian hallazgos y estudios de las culturas antiguas. *El juego en la época clásica*: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los niños y jóvenes. *El juego del mundo medieval*: los juegos representan figuras de animales o humanas. La clase alta de la sociedad mandaba elaborar juguetes para los niños. *El juego en la etapa moderna*: en el siglo XVII surge el pensamiento lúdico pedagógico y se concibe el juego educativo como un elemento que facilita la enseñanza - aprendizaje. En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógicos se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia. *El juego a partir del siglo XIX*: con la revolución industrial en marcha, los niños tienen poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego.

Como se puede observar el juego es una actividad inherente del ser humano y por ello se descansan en las diferentes épocas de la historia su evolución, no solo en saber cómo se jugaba sino también ver los materiales que se usaban para recrear a los niños, tomado de... (Pedraza, 201, lahistoriadeljuego.blogspot.pe).

2.1.2. El juego: Etimológicamente la expresión juego procede de dos vocablos en latinos: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, truco y se suelen usar indistintamente en los juegos educativos.

El juego es un valioso factor de ayuda para la educación de los niños, mediante su aplicación en la escuela; el niño va afirmando su individualismo, socializándose en grupos y favoreciendo la aplicación de las actividades educativas en las diferentes áreas del currículum de forma activa. (Tineo, 2010:32)

2.1.3. El juego educativo: Es una actividad participativa de enseñanza y aprendizaje ordenado, para desarrollar en los estudiantes métodos y técnicas de dirección y conducta correcta; estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autorrealización, tomado de...Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática tesis (docplayer.es, 2013). Lo fundamental es el desarrollo de habilidades, destrezas y la práctica de valores; más que lo cognitivo contribuye a la motivación por los cursos dictados en el colegio. El juego constituye una herramienta de trabajo para el docente y que brinda una gran multiplicidad de procedimientos para la preparación de los estudiantes en la toma de decisiones y la solución de problemas a lo

largo de toda su vida, tomado de... "Estrategias didácticas de trabajo en el aula con niños y niñas con problemas de atención (Bexi García M: 2015, issuu.com).

El juego es una actividad pensado para hacer feliz a la persona, con ella se desarrolla la personalidad del ser humano despertando así su capacidad creadora. En lo educativo tiene un carácter didáctico y cumple con los elementos cognitivos, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

En lo cognitivo fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, adquisición de nuevos conocimientos, habilidades propias y la creatividad.

En lo conductual desarrolla la criticidad, la motivación, la disciplina, el respeto, la tolerancia, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, seguridad en sí mismo y la fraternidad.

En lo afectivo propicia la camaradería, el trabajo en grupo, la solidaridad, la empatía, la asertividad, ser paciente y equilibrio emocional.

Por tanto, reconocemos que el juego es una vía para estimular y fomentar la creatividad; en este contexto se introduce elementos estructurados como la preparación de los juegos, fines y objetivos en ella se enriquece la capacidad creadora de la persona.

Los juegos educativos, desde sus inicios, son la base de la educación del ser humano de manera abierta y libre, permitiendo transmitir reglas y conductas sociales; además ayuda a cultivar las tradiciones y el desarrollo de la creatividad en el ser humano.

Los juegos educativos deben tener objetivos, contenidos, metodología de enseñanza, adecuarse a las reglas de juego y a la edad de los participantes. Además, se tiene que planificar organizar y evaluar todo el desarrollo, sino no todo sería en vano.

Lo interesante del juego educativo consiste en el cambio del papel del docente en la enseñanza. Él es guía y orientador de todo este proceso, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos, ejercitar hábitos, habilidades y destrezas; por ende, forma actitudes y prepara al estudiante para resolver situaciones que deberá afrontar en la vida. Además, el juego favorece a la socialización en él participan los docentes como los estudiantes y elimina así brecha existente entre docente y estudiante.

Los sistemas educativos, se caracterizan por su rigidez, al momento de transmitir conocimientos como una herencia de la escuela tradicional. Los juegos por sus características pueden ser utilizados en la educación de estudiantes; nada más satisfactorio que evaluar a un estudiante con propuestas sencillas que le faciliten encontrarse con las propuestas ofrecidas por sus docentes de manera agradable.

En los juegos colectivos los facilitadores tienen la posibilidad de observar, verificar y evaluar en los estudiantes su proceso de socialización, ver sus posibilidades y los saberes que adquieran a lo largo de su proceso educativo.

a. Importancia del juego educativos

(Allvé, 2003: 79) afirma que la importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. Mediante el juego el estudiante revela su carácter, defectos y virtudes; además hace que se sientan libres y dueños de sí mismos. A través del juego se comunican muchos principios y valores como la generosidad, autoestima, creatividad, fortaleza, valentía, disciplina y liderazgo. Los juegos educativos son importantes para los estudiantes porque durante el juego ejercitan el lenguaje, se adaptan al medio que les rodea, descubren nuevas realidades, forma el carácter y contribuye a desarrollar la capacidad de interacción, enseña a aprender y demuestra lo que ha aprendido.

b. Objetivos de los juegos educativos

Su meta consiste en enseñar a los estudiantes a tomar decisiones por sí mismo ante problemas que se den en la vida, garantizan la posibilidad de adquirir experiencias prácticas de trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas. Además, contribuye a la asimilación de conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas en el aprendizaje creativo, que promueva capacidades para sobresalir en el ámbito personal, intelectual y social; tomado de...Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática tesis, (monografías.com, 2013).

c. Características de los juegos educativos

Los juegos presentan distintas características y modalidades a la hora de efectuarlos. Las edades, el lugar, los materiales, el ritmo son importantes a la hora de aplicarlos y es necesario realizarlas paso a paso.

Por otra parte (Morín, 2010: 35), refiere que la esencia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten

que se han perdido y para ello menciona seis características primordiales que deben poseer los juegos; las cuales se describen a continuación:

- Ambientación: El animador debe tener la plena convicción del juego que explicará, el dominio del grupo, el modo de dirigirlo y la seguridad de sí mismo para lograr la participación activa y dinámica de todos los estudiantes.
- Las edades: con los adolescentes deben practicarse juegos de competitividad, de destreza y alegres.
- Estudio previo: En ella se establecen las reglas, restricciones y ejecución de todos los juegos educativos.
- Preparar un juego: Una vez hecho el estudio se comienza con una lluvia de ideas que contiene como fin la elección de los mejores juegos que deberían ser originales o innovadores. Al finalizar la elección se ponen en práctica todos los puntos anteriores. Sin perder de vista ninguno de ellos.
- Ensayo: afirma que se deben ensayar muy bien los pasos y la explicación que se dará del juego repitiéndolo oralmente o en el interior. En esta instancia se procura la obtención de todo lo que se precise.
- Realización: La realización es la implementación misma del juego. Aquí se muestra el fruto de los pasos anteriores.

d. Fases de los juegos educativos

(Artigue, Douady y otros, 2000: 15) nombran que el juego posee fases esenciales que son:

- Introducción: Comprende los pasos que posibilitan iniciar el juego, esto incluye los acuerdos o convenios que se logren establecer según los tipos de juegos.
- Desarrollo: aquí se produce la interacción de los estudiantes en la aplicación de los juegos educativos establecido por las reglas del juego.
- Culminación: es cuando los jugadores logran alcanzar la meta de acuerdo a las reglas establecidas, o cuando logran acumular una mayor cantidad de puntos, que demuestren un mayor dominio de los contenidos y el desarrollo de habilidades.

e. Estructuración y aplicación de los juegos educativos

(Gutton, 2002: 34) considera que el juego debe poseer estructura propia para que la aplicación sea correcta y logre la función de recreación y educación, además refiere ciertas ventajas que se obtienen, tales aspectos son descritos a continuación:

- La participación: requiere de motivación, la voluntad y ganas de jugar; es una necesidad propia del ser humano porque le permite competir con el otro.

- El dinamismo: Expresa la razón de ser del juego educativo, porque todo juego tiene un inicio y un final.
- El entretenimiento: es la parte amena y divertida del juego, además refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, no tendrían por qué aburrirse; todo lo contrario, promueve la novedad, la singularidad y la sorpresa [que son cualidades inseparables del juego.
- El desempeño de roles: cada estudiante cumple una función dentro del juego educativo.
- La competencia: Se basa en resultados concretos y expresa los tipos de motivación para participar de manera activa en el juego, sin esta característica no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante, (Chacón, 2008:8).

f. Ventajas de los juegos educativos

Los juegos educativos ayudan a los estudiantes a tomar decisiones en grupo, los motiva a querer aprender más, mide sus conocimientos mediante errores y aciertos, les ayuda solucionar problemas desarrollando habilidades y capacidades. También permite la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, mediante la práctica vivencial de forma activa y dinámica.

g. Metodología en la aplicación de los “juegos educativos”.

Para el desarrollo de esta investigación se aplicó los juegos. Las actividades y juegos educativos que integra el presente trabajo son de fácil aplicación metodológica, y no requieren en su mayoría materiales costosos o difíciles de conseguir. Por el contrario, se pretende que los juegos sean sencillos de realizar para que los docentes puedan aplicarlo de manera divertida, motivadora y significativa en el aula.

Para que estas actividades se puedan llevar a cabo de la mejor manera posible, vamos a tener en consideración las siguientes etapas del procedimiento de los juegos educativos.

Planificación

- ❖ Seleccionar los temas a desarrollarse utilizando los juegos educativos.
- ❖ Adecuar cada juego educativo de forma sistemática y secuencial de acuerdo a la relevancia de cada tema a tratar en el aprendizaje de educación religiosa.
- ❖ Organizar los juegos educativos de acuerdo a la temática seleccionada para cada sesión.
- ❖ Preparación de materiales para el uso de los juegos educativos para cada sesión.

Aplicación

- ❖ Aplicar los juegos didácticos en el aprendizaje de educación religiosa a través de las sesiones.
- ❖ Utilizar un juego educativo para cada sesión.
- ❖ Establecer las reglas de juego o cuando sean necesarias, precisas y muy claras.
- ❖ Motivar a la participación de los estudiantes en la aplicación de los juegos educativos.

Evaluación

- ❖ Evaluar a los estudiantes en su comprensión doctrinal cristiana y discernimiento de fe, después de la aplicación de los juegos educativos.
- ❖ Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la efectividad de los juegos educativos.
- ❖ Aplicar la metodología: ver, juzgar, actuar, revisar y celebrar; en cada una de las sesiones de aprendizaje.

Es fundamental saber el tema que se va a tratar en el proceso educativo para plantear los tipos de juegos educativos a tratarse. Debe ser un instrumento y una técnica que facilite el aprendizaje. El juego educativo fue usado de manera planificada sirvió para sustentar el trabajo de esta investigación, (FAUTAPO, 2009: 16).

Mediante el juego adquieren capacidades, habilidades y actitudes que influyan directamente en el proceso cognitivo de los estudiantes. Además, les ayuda a relacionarse con los demás (amistad, confianza, respeto), adaptarse al entorno, fomenta la imaginación, la creatividad y mejora la concentración; establece y mejora la relación social, el trabajo en equipo y la cooperación mutua.

2.1.4. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es cuando el estudiante une la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambos saberes. Es decir, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias que va adquiriendo el estudiante y éstos, a su vez, modifican y reestructuran lo aprendido, tomado de... Irene Roldan "teoría cognitiva", (monografias.com, 1987).

2.1.5. Aprendizaje significativo en Educación Religiosa

El área de Educación Religiosa trabaja sobre el fenómeno religioso como experiencia humana y social, forma en la comprensión doctrinal cristiana y en el discernimiento de fe; para que todos

seamos discípulos y misioneros de Jesucristo. Ve el proceso personal y social de la fe en su comunidad; además educa en la convivencia fraterna, el respeto por los valores religiosos y oriente hacia una ética de la vida para la vida. Por ende ayuda a la construcción del hombre nuevo a imagen de Jesús de Nazaret.

Los estudiantes tienen la disposición de aprender solo aquello a lo que le encuentren sentido o sea novedoso. El verdadero aprendizaje, es el aprendizaje significativo con sentido; porque es relacional. Porque, el nuevo conocimiento se relaciona con los anteriores en la vida cotidiana, la propia experiencia, tema bien expuesto, lectura bien argumentado, juegos educativos y situaciones significativas llevan al ser humano a internalizar su conocimiento en base a sus propios intereses y necesidades.

2.2. JUEGOS EDUCATIVOS PARA LA ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN RELIGIOSA.

El proceso de enseñanza no admite la improvisación y es necesario diseñar actividades didácticas entre ellas el juego que conduzcan al logro de aprendizajes significativos. Considerando que los juegos educativos son una propuesta de trabajo pedagógico para fortalecer su fe en un mundo tan cambiante y tan alejada de Dios. Que sepan dar razón de su fe y esperanza.

2.3. EDUCACIÓN RELIGIOSA

El área de educación religiosa es parte del currículo nacional y está para contribuir en la formación integral del ser humano en su dimensión ética y espiritual. Considerando que en la educación secundaria, nuestros jóvenes se forman integralmente el área considera dos competencias: Comprensión Doctrinal Cristiana y Discernimiento de Fe; las que se coordinan y complementan con la formación de la conciencia moral cristiana y el testimonio de vida, que son pilares fundamentales de la formación católica de los jóvenes en el país, (OTP, 2010: 8). Esta opción metodológica ayudó a no perder de vista que los conocimientos deben ser pertinentes y significativos para los estudiantes y tarea de los educadores.

La educación religiosa prioriza la integración humana, de inclusión y de educación a lo largo de toda la vida de manera integral. Por este motivo se une a todo el proyecto educativo de la escuela y propone construir a partir de acciones concretas para orientar, desarrollar y evaluar las prácticas educativas, (OTP, 2010: 8).

La educación religiosa pretende ayudar en la práctica educativa desde diversos enfoques (antropológico, teológico, ético, ecológico, utópico y sociopolítico) para evangelizar en el nombre de Jesús para que los estudiantes sean discípulos y misioneros de Jesucristo, (OTP, 2010: 9).

a. Propósito de área

La educación religiosa tiene como propósito que todos los estudiantes pertenecientes a distintas confesiones religiosas enfatizen los valores del proyecto de Dios para la humanidad, como: la dignidad, el amor, la paz, la solidaridad, la justicia, la libertad, la asertividad y todo cuanto contribuye al desarrollo y formación permanente del estudiante.

Una de las cosas que el área de educación religiosa fomenta de manera continua es la adquisición de los valores personales que favorecen la construcción de un educando equilibrado. La honestidad, la veracidad, la responsabilidad, la puntualidad, la misericordia y la solidaridad son valores que todo docente y estudiante debe poseer para alcanzar la plenitud de ser persona al servicio del otro. Porque Jesucristo es modelo y fuente en la educación religiosa, (OTP, 2010: 10).

b. Organización curricular del área

El área de Educación Religiosa, en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (DCN-EBR), se ha organizado en competencias, capacidades, conocimientos y actitudes, (OTP, 2010: 10).

c. Las competencias

La competencia primaria del área es la formación religiosa del estudiante, que viva su fe, forme su conciencia moral para que en la vida cotidiana sea testimonio de vida. Sea capaz de dar razón de su fe, ejerza juicio crítico y el discernimiento de los signos de los tiempos. Todo ello en y por el nombre del Señor Jesús.

d. Las competencias del área de Educación Religiosa son dos:

➤ Comprensión Doctrinal Cristiana (CDC):

Está orientada a que el estudiante sepa, entienda, examine y sea capaz de aplicar las enseñanzas de Cristo, para ir formando progresivamente su conciencia moral, siendo sincero consigo mismo, con Dios, con los demás y con la creación; ejerciendo su responsabilidad y libertad a la luz de la Palabra, (OTP, 2010: 11).

➤ Discernimiento de Fe (DF):

Implica el desarrollo de capacidades reflexivas, valorativas y vivenciales en nuestros estudiantes. Es decir, saber discernir, elegir, decidir, entre lo bueno y lo mejor para confrontar con el evangelio y el ejemplo de Jesucristo los acontecimientos de la vida diaria y las situaciones que se le

presenten, con el propósito de tomar decisiones de acuerdo a su conciencia moral y actuar de manera coherente con el mensaje evangélico, esforzándose por testimoniar su vida de fe ante el mundo, (OTP, 2010: 11).

A cada ciclo le corresponden dos competencias:

	VI Ciclo :	VII Ciclo :	INDICADORES
Comprensión Doctrinal Cristiana, (OTP, 2010: 11).	Profundiza el Plan de Salvación de Dios, y lo aplica en su actuación diaria con los demás, respetando las diferencias (OTP, 2010: 11).	Acoge en su vida la ley moral cristiana y universal del mandamiento del Amor como instrumento del Plan de Dios (OTP, 2010: 10).	<ul style="list-style-type: none"> - Explica la presencia de Dios en el proceso de salvación, (DCN, 2009: 438-448). - Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia, (DCN, 2009: 438-448). - Identifica la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras, (DCN, 2009: 438-448).
Discernimiento de Fe, (OTP, 2010: 11).	Discierne y da testimonio de Fe, en su comunidad, comprometiéndose a seguir las enseñanzas de Jesucristo y a trabajar con los demás en el anuncio y construcción del Reino (OTP, 2010: 10).	Da testimonio de ser amigo de Jesús, promoviendo las enseñanzas de la Doctrina Social de la Iglesia (OTP, 2010: 10).	<ul style="list-style-type: none"> - Descubre que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia, (DCN, 2009: 438-448). - Reconoce en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres, (DCN, 2009: 438-448). - Valora el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia, (DCN, 2009: 438-448). - Reconoce en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega, (DCN, 2009: 438-448). - Propone su proyecto de vida para vivir de acuerdo al

			<p>mandamiento del amor, (DCN, 2009: 438-448).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas, (DCN, 2009: 438-448). - Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia, (DCN, 2009: 438-448). - Identifica en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús, (DCN, 2009: 438-448). - Reconoce el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano, (DCN, 2009: 438-448).
--	--	--	--

e. Las capacidades

Las capacidades describen más detalladamente los aprendizajes que lograrán los estudiantes en cada grado, en función de las competencias del área, (OTP, 2010: 11).

A nivel secundaria en el área de Educación Religiosa, las capacidades están articuladas con conocimientos y actitudes, (OTP, 2010: 11).

Será imprescindible que estas capacidades estén descritas en el DCN en los textos referidos al área de Educación Religiosa, pero también será necesario hacer una adecuada contextualización que permita su gradualidad y desarrollar la complejidad de las capacidades a medida que se desarrollen los conocimientos y actitudes, (OTP, 2010: 11).

f. Los conocimientos

Los conocimientos están agrupados en dos organizadores de conocimientos y constituidos por datos, hechos, información y conceptos en relación al área; van a proveer al estudiante de un marco de referencia que le permitirá comprender mejor el problema o meta, así como las posibles alternativas y decisiones que adopte.

Un organizador de conocimiento es un rótulo que agrupa y estructura los conocimientos que se desarrollan en el área, (OTP, 2010: 12).

El área tiene dos organizadores de conocimientos:

➤ **Formación de la Conciencia Moral Cristiana**

Proporciona al estudiante los conocimientos propios de la ley moral natural que cada uno lleva inscrita en sí mismo, descubriendo su dignidad de persona humana y la importancia de la búsqueda de la verdad, para tener una vivencia plena de su libertad, (OTP, 2011: 12).

En el contexto de su pertenencia a la sociedad, estos conocimientos le aportarán también una visión del humanismo cristiano y su vigencia frente a la moral actual, el respeto y el diálogo con otras confesiones religiosas, para comprender mejor la visión del hombre y del mundo, (OTP, 2011: 12).

➤ **Testimonio de Vida**

Organiza los saberes referidos a la vida, al testimonio y a la misión del cristiano en el mundo. El testimonio de vida se completa con el testimonio de la Palabra de Dios, ambos son como la cara de una misma moneda. Aportan elementos para la construcción del proyecto de vida, en la realización de la propia vocación, el respeto a la dignidad y los derechos que nos realizan como creyentes, (OTP, 2010: 12).

g. Valores y actitudes

En la educación religiosa los valores son trascendentes, son los que forman la conciencia moral del estudiante; guardan relación con lo cognitivo, pero su base está en el discernimiento entre lo afectivo y la razón que se comunica íntimamente con la fe. Por ello, no debe confundirse una actitud con un valor. Las actitudes son disposiciones para hacer algo y pueden ser una manera de manifestar el valor, (OTP, 2010: 13).

Estos deben apuntar a la valoración y desarrollo del respeto a los demás y sus creencias, la iniciativa responsable de toda obra buena, la integración de los aprendizajes a las decisiones personales y grupales con el propósito de valorar su formación recibida en el área, (OTP, 2010: 13).

Proponemos algunos ejemplos para ilustrar:

- Valora su pertenencia a una comunidad de fe y acepta su mensaje doctrinal.

- Promueve el respeto a la persona humana en todas sus dimensiones, a la luz del Evangelio.
- Respeta las confesiones religiosas de los demás.
- Fomenta el amor al prójimo con su testimonio de vida.
- Valora los aprendizajes desarrollados en el área de educación religiosa.
- Respeta y tolera las diversas opiniones y creencias de sus compañeros, (OTP, 2010: 13).

h. Pautas metodológicas

Se trata de una experiencia de vida en comunidad, con contenidos que fundamentan, explican y den razón de su fe.

Propone un paso del “yo soy”, “yo hago”, del “yo sé”, al “somos iglesia” “somos comunidad” “somos pueblos de Dios”, incluyendo el saber y el hacer como pasos del proceso de aprendizaje. Ayudamos a que el estudiante pudo contemplar con atención la realidad, admirarse, maravillarse y conmoverse con una conciencia crítica e iluminada por los valores del Evangelio.

❖ Cómo debemos enseñar

Iniciamos con la vida para volver a la vida. Originamos el discernimiento y el análisis crítico sobre la realidad a la luz de Evangelio, vivida en el amor de Dios. En este sentido, nos ayudó el método didáctico que propone el área de Educación Religiosa: ver, juzgar y actuar, revisar y celebrar. Este método es el que adopta la Iglesia para abordar, analizar, reflexionar y actuar sobre la realidad, (OTP, 2010: 51).

❖ Estrategias de enseñanza y aprendizaje

La estrategia es un conjunto de procedimientos donde se usan técnicas, para alcanzar los aprendizajes que quiero lograr.

La técnica también es un procedimiento didáctico que utilizo en algún momento del proceso de enseñanza y aprendizaje, para desarrollar mi estrategia.

Las actividades son acciones que se aplican para ejecutar las técnicas, (OTP, 2010: 53).

Las estrategias que seleccionemos en el área deben favorecer la creación de un ambiente agradable y ameno que lleve al estudiante a vivir nuevas experiencias de fe.

Se propicia una enseñanza basada en estrategias y situaciones presentadas por el profesor docente donde los nuevos conocimientos que se pretende enseñar tengan sentido, susciten una

reflexión activa de los estudiantes y especialmente provoquen un cuestionamiento, una conversión, un cambio de mentalidad en los estudiantes frente a su realidad, (OTP, 2010: 55).

❖ **El uso de recursos educativos**

En el área de educación religiosa los materiales audiovisuales, por ejemplo, pueden ser utilizados para conocer nuestra realidad, la vida de Jesús, personajes bíblicos, vida de personas que fueron coherentes a imitación de Cristo; trabajar los valores; escuchar canciones con contenido moral y trabajar con organizadores visuales.

Los materiales educativos:

- Motivan funciones en los sentidos.
- Impulsan experiencias y aprendizajes significativos.
- Ayudan a impulsar nuevas informaciones.
- Colaboran en la formación y el desarrollo de comportamientos y valores, (OTP, 2010: 62).

❖ **Materiales de uso específicamente educativo:**

Son aquellos que fueron elaborados precisamente con una intencionalidad educativa. Algunos ejemplos de ellos:

- Libros de texto para trabajo en el aula.
- Tarjetas y material impreso en general para el uso de los estudiantes, como: láminas sobre Jesús, crucigramas, juegos, sopa de letras, laberintos...

❖ **Materiales educativos auxiliares:**

Son laborados para fines no educativos, pero, por su uso, se convierten en educativos, como:

- Infinita variedad de elementos de uso humano. Cualquier material (una lámpara, una pelota, juguetes, etc.) puede servir para fines educativos en una sesión de clase.
- Copias de textos de diversas fuentes.
- Videos educativos.
- Imágenes, fotografías como los recortes periodísticos de la realidad actual.
- Canciones relacionadas a los temas de cada sesión, (OTP, 2010: 63).

El contenido de la educación religiosa consiste, teológicamente hablando, en una presentación del mensaje de Cristo procurando en el alumno una visión cristiana del hombre, de la historia y del mundo y abrirle desde ella a los problemas del sentido último de la vida, (EN, 1975: 25).

2.3.1. CINCO CONSEJOS PARA QUE EL TRABAJO CON JUEGOS EDUCATIVOS EN LA CLASE DE EDUCACIÓN RELIGIOSA SEA FRUCTÍFERO

a. EL ENTUSIASMO ES CONTAGIOSO. El docente debe tener muy claro del juego que va a aplicar, conocerlo y saber la metodología que va usar. Las ganas que ponga en ello van a motivar a los estudiantes y de ello dependerá su éxito. Se aconseja motivar a los estudiantes durante el juego y no permitir que hagan lo quieran o pierdan al entusiasmo si van perdiendo. Tenemos que alentarles constantemente, pero sin perder la imparcialidad. Es muy importante ser justo en la aplicación de los juegos, premiar al ganador o ganadores, esto estimulará juegos posteriores.

b. JUEGO PERTINENTE. El nivel y la personalidad de los estudiantes son factores importantes al momento de decidir qué juegos aplicar con ellos.

Otros factores son la cantidad de estudiantes, la edad, la motivación y los procesos de aprendizaje. Los juegos tienen que ser fáciles al principio y a medida que van jugando se va complicando. Es muy importante que todos los juegos requieran de alguna habilidad o conocimiento en el desarrollo de la aplicación de los juegos educativos.

c. REGLAS CLARAS. Deben ser claras y respetadas por todos y nunca deben cambiarse en el desarrollo del juego. Es mejor si el reglamento del juego está escrito en una hoja o en la pizarra de esta manera todos quedaran conformes con el juego aplicado.

d. FUNCIÓN COMUNICATIVA. Antes de jugar, sobre todo en los primeros juegos, se deben enseñar las reglas necesarias para el desarrollo del juego “¿A quién le toca?”, “tu turno”, “¡está haciendo trampa!", “no sabe la respuesta”, “Pásame el dado” o “está dudando”, “no es la respuesta” son expresiones que los estudiantes van a utilizar para la fluidez de desarrollo del juego. También hay un vocabulario específico como “tarjetas”, “retroceder”, “tirar el dado” o “avanzar”, “meta”, “ya llegué”, etc.

e. LOS ERRORES SE DEBEN CUIDAR ADECUADAMENTE. No es una buena idea ni didáctica interrumpir el juego con correcciones, ya que los estudiantes estarán más concentrados en el juego y el cómo querer ganar al compañero. Es mejor tomar nota y trabajar los errores al final del juego o en otra clase, tomado de... (Aprender un camino interesante, de educacionaprende.blogspot.pe/).

2.3.1.1. MODELOS DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN RELIGIOSA.

Existen variedad de juegos educativos para la enseñanza de educación religiosa, sin embargo, hay que seleccionarlos de acuerdo a las competencias que se desean alcanzar. Los procesos de enseñanza no admiten improvisación y es necesario diseñar actividades didácticas entre ellas juegos que conduzcan al logro de aprendizajes significativos. El juego educativo es una propuesta de trabajo pedagógico y que coloca al centro de sus acciones “dar razón de su fe”, desde donde se desarrolla la pertenencia y el fortalecimiento de sus creencias; lo lúdico tiene que ver con la comunicación, la sociabilización, la afectividad, la identidad, la autonomía y la creatividad que da origen al conocimiento de las verdades de nuestra fe.

Estos son los juegos educativos propuesto para la comprensión doctrinal cristiana y el fortalecimiento de fe en los estudiantes del colegio militar:

- † En busca del personaje bíblico
- † El gran juego de la pasión
- † El tendedero
- † Sudoku sobre los milagros de Jesús
- † El gran juego de la oca de la clase de religión
- † La eucaristía (santa misa)
- † 60 preguntas sobre parábolas
- † Crucigrama de los mandamientos
- † Preguntas sobre Moisés
- † Camino de nuestra fe
- † Crucigrama sobre María
- † Los Sacramentos

2.4. Base teórica o teoría en la que se sustenta

La aplicación de juegos educativos para un aprendizaje significativo, se sustenta con las bases teóricas de Piaget y Ausubel quienes señalan que los conceptos y definiciones tienen relación con las variables del estudio y que sustentan la problemática expuesta, en juegos didácticos, estrategias didácticas, comprensión doctrinal cristiana y discernimiento de fe en Educación Religiosa.

2.4.1. Principios teóricos de Piaget (1975).

Piaget descubre la importancia de las distintas etapas del juego con las diferentes estructuras intelectuales o etapas por las que atraviesa el origen del conocimiento, tomado de, (<https://es.scribd.com/doc/60585617/psicologia-del-desarrollo>). De esta manera, el juego al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget sufre transformaciones iguales a las que experimentan las estructuras mentales. Una de las funciones del juego educativo es reforzar los procesos cognitivos a lo largo del proceso en los que se van desarrollando la actividad. Al juego educativo se le considera como una forma amena de actuar sobre los objetos; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño, tomado de es.scribd.com/doc. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica, tomado de librevuelo-vivianablog.blogspot.com (2012).

2.4.2. El Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1976):

¿Cómo se concibió originalmente el aprendizaje significativo? Éste es el constructo esencial de la teoría que Ausubel postuló en 1963, con la que pretendía:

- a) Descubrir la naturaleza de aquellos aspectos del proceso de aprendizaje que afecten, en el alumno, la adquisición y retención a largo plazo de cuerpos organizados de conocimiento;
- b) el amplio desarrollo de las capacidades para aprender y resolver problemas;
- c) averiguar qué características cognoscitivas y de personalidad del alumno, y qué aspectos interpersonales y sociales del ambiente de aprendizaje, afectan los resultados de aprender una determinada materia de estudio, la motivación para aprender y las maneras características de asimilar el material, y
- d) Determinar las maneras adecuadas y de eficiencia máxima de organizar y presentar materiales de estudio y de motivar y dirigir deliberadamente el aprendizaje hacia metas concretas” (Ausubel, 1976:23).

“El conocimiento es significativo por definición. Es el producto significativo de un proceso psicológico cognitivo (conocer) que supone la interacción entre unas ideas lógicamente (culturalmente) significativas, unas ideas de fondo (de anclaje) pertinentes en la estructura cognitiva (o en la estructura del conocimiento) de la persona concreta que aprende y la actitud mental de esta persona en relación con el aprendizaje significativo o la adquisición y la retención de conocimientos” (Ausubel, 2002).

Para él la información se organiza en estructuras y en las reestructuraciones por interacción entre conocimientos existentes y los nuevos saberes que se presenten de forma ordenada en la nueva información.

El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa, es decir del conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo de conocimiento. Ello se relaciona con la nueva información generando el aprendizaje significativo de manera sustancial.

Por lo tanto, en la clase de educación religiosa se debe dar un aprendizaje significativo y no aburrido ni repetitivo, generando en los estudiantes entusiasmo y ganas de vivir su fe en Cristo Jesús con los juegos educativos.

Para Ausubel, nuevas ideas e informaciones pueden ser aprendidas y retenidas en la medida en que conceptos adecuados e inclusivos se encuentren apropiadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y sirvan, de esa forma, de anclaje a nuevas ideas y conceptos, (AUSUBEL, 1990: 42).

2.4.2.1. VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En el aprendizaje significativo, encontramos muchas ventajas en cuanto al aprendizaje y a la asimilación de la información ya que podemos rescatar que:

- Permite mayor retención de la información y dura en el tiempo.
- Ayuda a adquirir nuevos conocimientos de forma significativa al asociarse con conceptos anteriormente adquiridos; formándose una estructura cognitiva ordenada.
- Viabiliza que la nueva información al ser relacionada con la anterior, sea guardada en la memoria a largo plazo.
- La significación de aprendizaje es personal porque depende de los recursos cognitivos del estudiante.
- El aprendizaje significativo, es cuando un conocimiento es holístico.
- El rol del estudiante es que sea cuestionador de su propio aprendizaje, ¿Qué tanto he aprendido o asimilado?, ¿el nuevo conocimiento lo relaciono con mis estructuras conceptuales previas?

El docente se convierte en un mediador o guía interesado en coordinar conocimientos, habilidades cognitivas, metacognitivas y de autorregulación; todo ello a partir de conocimientos previos e intereses particulares por parte de los estudiantes (Ausubel, Novak y Hanesian, H., 1983:33).

2.4.3. Sustento teológico

En el documento *Gravissimum Educationis* del Concilio Vaticano II, considera que la educación busca en los estudiantes “desarrollar armónicamente sus condiciones físicas, morales e intelectuales”. Además, señala que los estudiantes “tienen derecho a que se les estimule a apreciar con recta conciencia los valores morales y a aceptarlos con adhesión personal y a que se les estimule a conocer y amar más a Dios” (Concilio Vaticano II, 1965).

El documento, además, establece el deber de la Iglesia “de procurar cuidadosamente la educación moral y religiosa de todos sus hijos”, especialmente “a los muchísimos que se educan en escuelas no católicas”, para que se les “enseñe la doctrina de la salvación, de una forma acomodada a la edad y a las circunstancias y les presten ayuda espiritual con medios oportunos y según la condición de las cosas y de los tiempos”, (Concilio Vaticano II, 1965).

El Papa Benedicto XVI en un *discurso a los profesores de religión de Italia* les dijo: “que la educación religiosa escolar es la enseñanza de la dimensión religiosa. Esta es apertura fundamental al otro y al misterio que preside toda relación y todo encuentro entre los seres humanos. La dimensión religiosa hace al hombre más hombre, precisó el Santo Padre”, (Benedicto XVI, 2009).

2.5. Definiciones operacionales

Juegos educativos: Es un proceso de aprendizaje, ya que a través de los mismos los estudiantes aprenden y al mismo tiempo se divierten permitiéndoles desarrollar habilidades y destrezas lúdicas que le va a durar para toda la vida.

Planificación: Es la determinación de estrategias y recursos para la ejecución y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aplicación: Son las metodologías, estrategias y actividades para ejecutar el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr el objetivo propuesto.

Evaluación: Es el nivel del éxito que obtenemos en la comparación entre el objetivo formulado y los logros alcanzados.

Educación religiosa: Es el área curricular que contribuye en la formación integral de la persona en su dimensión espiritual y moral. Enfatiza además los valores y propuestas que forman parte del proyecto de Dios para la humanidad: la dignidad, el amor, la paz, la solidaridad, la justicia, la libertad y todo cuanto contribuye al desarrollo de todos y cada uno de los miembros de la gran familia humana.

Comprensión Doctrinal Cristiana (CDC): Está orientada a que el estudiante conozca, comprenda, analice y sea capaz de aplicar las enseñanzas del mensaje cristiano, para ir formando progresivamente su conciencia moral, buscando la sinceridad consigo mismo, con

Dios, con los demás y con la creación; ejerciendo su responsabilidad y libertad a la luz de la Palabra de Dios, (OTP, 2010: 11).

Discernimiento de Fe (DF): Implica el desarrollo de capacidades reflexivas, valorativas y vivenciales en nuestros estudiantes. Es decir, saber discernir, elegir, decidir, entre lo bueno y lo mejor para confrontar con el evangelio y el ejemplo de Jesucristo los acontecimientos de la vida diaria y las situaciones que se le presenten; con el propósito de tomar decisiones de acuerdo a su conciencia moral y actuar de manera coherente con el mensaje evangélico, esforzándose por testimoniar su vida de fe, (OTP, 2010: 11).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Método, tipo, nivel y diseño de investigación

3.1.1. Método

El presente estudio se realizó a partir del **método experimental**, que consistió en organizar intencionadamente condiciones de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa y efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental, contrastando sus resultados con grupos de control o de comparación, (Sánchez y Reyes, 2002: 43).

La presente investigación es experimental porque aplicamos una preprueba y posprueba para producir efectos en el desarrollo de juegos educativos para constatar el aprendizaje significativo en Educación Religiosa con los estudiantes de la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016.

3.1.2. Tipo

El presente trabajo de investigación corresponde al tipo de investigación “**Aplicada**”, que es llamada también constructiva o utilitaria, ella se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación aplicada busca entender, describir, cómo implementar y aplicar los “juegos educativos” en el aprendizaje de educación religiosa demostrando sus cualidades, (Sánchez y Reyes, 2002:18).

Aplicamos los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo en Educación Religiosa con los estudiantes de la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016.

3.1.3. Nivel

El nivel de investigación es “**explicativo**”, los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables. (Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, 2010:84).

Mediante los juegos educativos desarrollamos el aprendizaje significativo en Educación Religiosa con los estudiantes de la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016. Para demostrar la hipótesis planteada en la siguiente tesis.

3.1.4. Diseño de investigación

Diseño con **preprueba posprueba**, este diseño incorporó la administración de preprueba a los grupos que componen el experimento y una posprueba después de aplicar el proyecto.

A los participantes se les aplica simultáneamente la preprueba y por último, se les administra, también simultáneamente, una posprueba (Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, 2010:140). El diseño se diagrama como sigue:

RG1	01	X	02
RG2	01	X	02
RG3	01	X	02

Este diseño no ayudó a obtener resultados concretos en el antes y después de la aplicación de los juegos educativos en el aprendizaje significativo en Educación Religiosa con los estudiantes de la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016.

El diseño se representa a través del siguiente esquema:

Dónde:

R = Asignación al azar o aleatoria.

G = Grupo de sujetos (G1, grupo 1; G2, grupo 2; etcétera).

X = Tratamiento estímulo o condición experimental (presencia de algún nivel o modalidad de la variable independiente).

O = Medición de los sujetos de un grupo (prueba, cuestionario, observación, etc.). Si aparece antes del estímulo o tratamiento, se trata de una preprueba (previa al tratamiento). Si aparece después del estímulo se trata de una posprueba (posterior al tratamiento).

3.2. Operacionalización de variables, dimensiones e indicadores

Cuadro de operacionalización de variables

“Juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE LOS “JUEGOS EDUCATIVOS”	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Seleccionar los juegos educativos de acuerdo a los temas a desarrollados. ❖ Adecuar cada juego educativo de forma sistemática y secuencial de acuerdo a la relevancia de cada tema a tratar en el aprendizaje de educación religiosa. ❖ Organizar los juegos educativos. ❖ Preparar los materiales para el uso de los juegos educativos para cada sesión.
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aplicar los juegos didácticos en el aprendizaje de educación religiosa a través de las sesiones. ❖ Utilizar un juego educativo para cada sesión. ❖ Establecer las reglas de juego o cuando sean necesarias, precisas y muy claras. ❖ Motivar a la participación de los estudiantes en la aplicación de los juegos educativos.
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Evaluar a los estudiantes en su comprensión doctrinal cristiana y discernimiento de fe, después de la aplicación de los juegos educativos. ❖ Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la efectividad de los juegos educativos.
	Comprensión doctrinal cristiana	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explica la presencia de Dios en el proceso de salvación. ❖ Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia. ❖ Identifica la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras. ❖ Descubre que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia. ❖ Reconoce en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres. ❖ Valora el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia.

VARIABLE DEPENDIENTE	Discernimiento de fe.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconoce en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega. ❖ Propone su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor. ❖ Identifica el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas. ❖ Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia. ❖ Identifica en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús. ❖ Reconoce el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.
---------------------------------	----------------------------------	--

3.3. Hipótesis

3.3.1. Hipótesis general

Los juegos educativos influyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

3.3.2. Hipótesis específicos

Los juegos educativos permiten identificar el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

La aplicación de juegos educativos permite desarrollar del aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

La evaluación de los resultados de la pre y pos prueba determinan el nivel de influencia de los juegos educativos para el logro del aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

3.4. Técnicas e instrumentos

Momentos	Técnicas	Instrumentos
Recolección de datos.	Observación.	Escala de Likert.
Experimentación y presentación de datos.	Juegos educativos	Reglas de juego. Preguntas.
Análisis e interpretación de datos.	Estadística básica.	Moda, media y media aritmética.

Para la recolección de datos.

Para la recolección de los datos utilizamos las siguientes técnicas e instrumentos de investigación.

La observación: Se utilizó en la presente investigación para observar algunas características, actitudes, rendimiento académico y cálculo operativo, durante la aplicación de los juegos educativos.

Es una técnica mediante el cual obtuvimos actos concretos y prácticos de los estudiantes durante la ejecución utilizando la observación directa.

Lista de cotejo: es un instrumento de verificación, actúa como mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro. Mediante ella verificamos el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de manera personalizada y pudimos comprobar que los juegos educativos ayudaron en el logro del objetivo principal.

Experimentación y presentación de datos.

Juegos educativos: como parte de la investigación aplicamos los juegos educativos para el aprendizaje significativos en Educación Religiosa, con ello contrastamos la efectividad de ello.

Sesiones de aprendizaje: para la elaboración de las sesiones de aprendizaje fue necesario responder algunas preguntas ¿qué van a aprender? ¿Cómo van a aprender? ¿De qué manera van a aprender? ¿Cómo y con qué compruebo que están aprendiendo?

En las sesiones de aprendizaje hemos plasmado de manera sistemática lo que hemos trabajado en los 90 minutos que hemos aplicado el proyecto. En ella desarrollamos de manera intencional los juegos educativos como parte de la metodología, por medio del cuestionario pudimos confirmar que se ha logrado un aprendizaje significativo con la aplicación de los juegos educativos.

Análisis e interpretación de datos.

Estadística descriptiva: los métodos de la estadística descriptiva ayudaron a presentar los datos de modo tal que sobresalga su estructura. Hubo formas simples e interesantes de organizar los datos en gráficos que permitieron detectar tanto las características sobresalientes como las características inesperadas (Orellana, 2001:2).

Utilizamos la estadística descriptiva, para poder analizar e interpretar los datos que hemos recolectado en la investigación y por ello ayudó a organizar de manera ordenada los datos y poder constatar los resultados tanto en la preprueba como en la posprueba. En ella utilizamos la moda (Categoría o puntuación que se presenta con mayor frecuencia), la mediana (Categoría o puntuación que se presenta con mayor frecuencia) y la media aritmética (promedio).

Se tendrán en cuenta ambas variables en el momento de la investigación, sobre todo en el recojo y el procesamiento de los datos para luego hacer una comparación.

a) Para la recolección de datos

Se utilizó test de escalamiento tipo LICKERT, que presenta las siguientes escalas.

ALTERNATIVAS	FAVORABLES	DESFAVORABLES
LOGRO DESTACADO	4	1
LOGRO PREVISTO	3	2
EN PROCESO	2	3
EN INICIO	1	4

3.5. Cobertura de estudio

a. Población muestra

Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Selltiz et al., 1980), citado por (Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, 2010:174). Y la muestra está dada a la perspectiva fenomenológica de nuestro trabajo, se ha optado por una selección **no probabilística**, aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones del investigador. Por ello, se toma la totalidad de la población como muestra en el Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016, (Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, 2010:176).

CUADRO N° 1

La distribución de la población y muestra de estudio del Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016.

GRADO SECCIONES	N° DE ESTUDIANTES			
	MASCULINO		TOTAL	
	Fi	%	Fi	%
TERCERO	09	100%	09	100%
CUARTO	20	100%	20	100%
QUINTO	16	100%	16	100%
TOTAL	45	100%	45	100%

Fuente: Nómina de matrícula 2016

Elaboración: Tesista

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Se presenta los resultados de la investigación debidamente sistematizados en cuadros estadísticos, los mismos que facilitan la realización del análisis y la interpretación correspondiente de la variable de estudio. Los resultados están organizados teniendo en cuenta el diseño de investigación, es decir el resultado antes y después de la aplicación de la metodología tomada a los estudiantes y la respectiva comparación de los resultados obtenidos de cada uno de ellos.

4.1.1. ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DEL TERCER GRADO

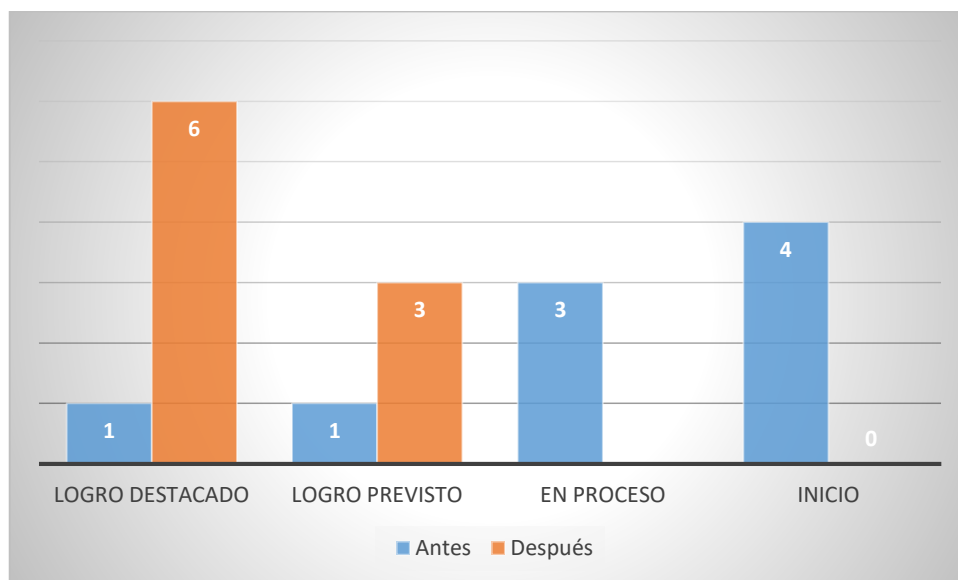
TABLA N° 01: Explican la presencia de Dios en el proceso de salvación

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	1	6
Logro Previsto	1	3
En proceso	3	0
Inicio	4	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 01: Explican de la presencia de Dios en el proceso de salvación



Fuente: TABLA N° 01

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 01, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 03) que representa un aumento de 66,66% y destacado (de 01 a 06) que representa un aumento de 83,33% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 0) e inicio (04 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

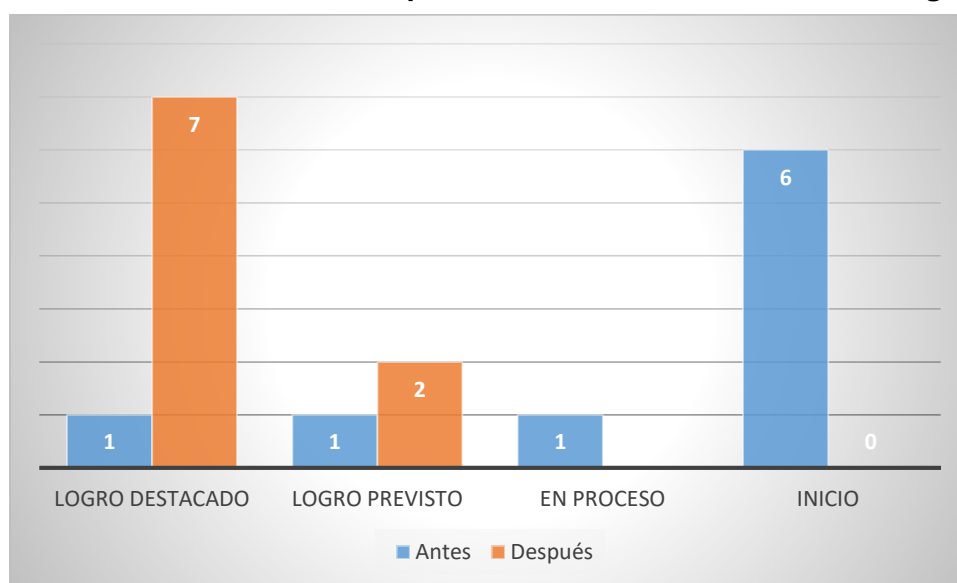
TABLA N° 02: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	1	7
Logro Previsto	1	2
En proceso	1	0
Inicio	6	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 02: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia



Fuente: TABLA N° 02

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 02, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento del 50% y destacado (de 01 a 07) que representa un aumento de 85,71% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario en el proceso (de 01 a 0) e inicio (06 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

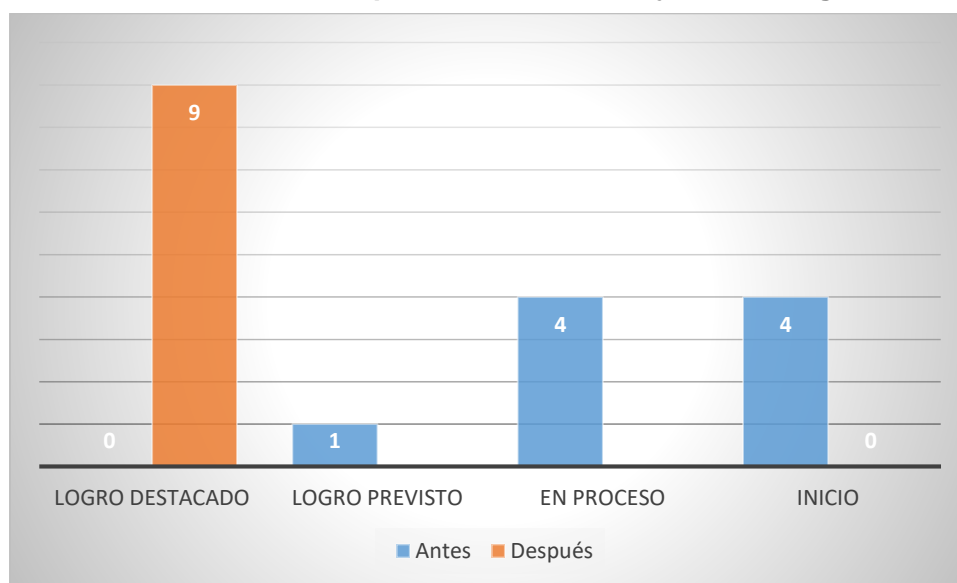
TABLA N° 03: Identificando la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	9
Logro Previsto	1	0
En proceso	4	0
Inicio	4	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 03: Identifican la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras



Fuente: TABLA N° 03

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 03, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 0) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 09) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 04 a 0) e inicio (04 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

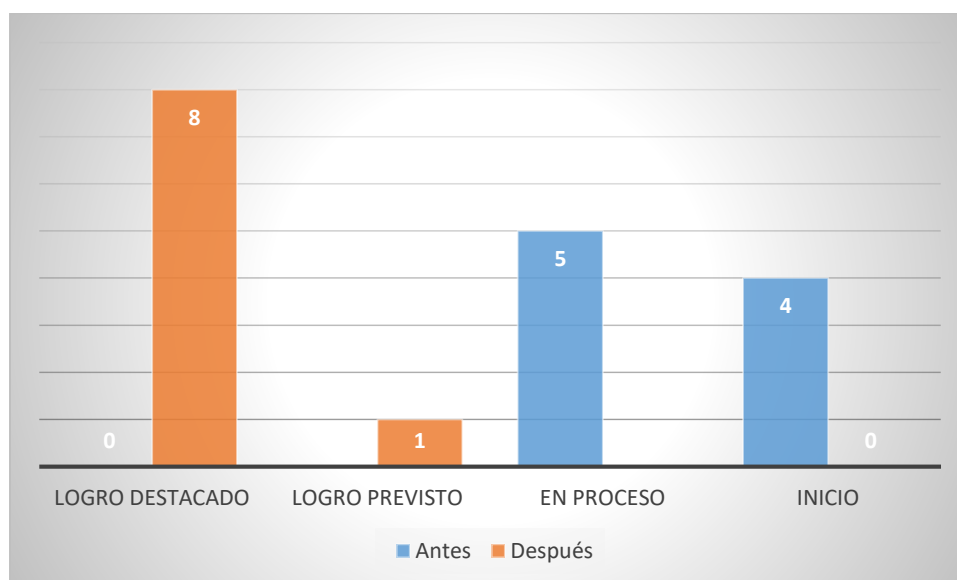
TABLA N° 04: Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	8
Logro Previsto	0	1
En proceso	5	0
Inicio	4	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICA N° 04: Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia



Fuente: TABLA N° 03

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 04, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 01) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 08) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 05 a 0) e inicio (04 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

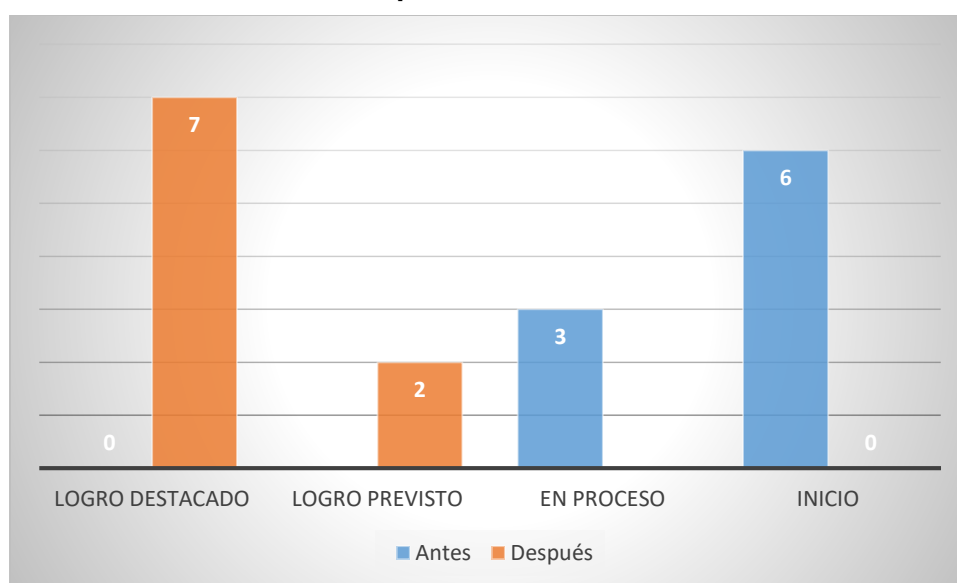
TABLA N° 05: Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	7
Logro Previsto	0	2
En proceso	3	0
Inicio	6	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 05: Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres



Fuente: TABLA N° 05

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 05, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 07) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 0) e inicio (06 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

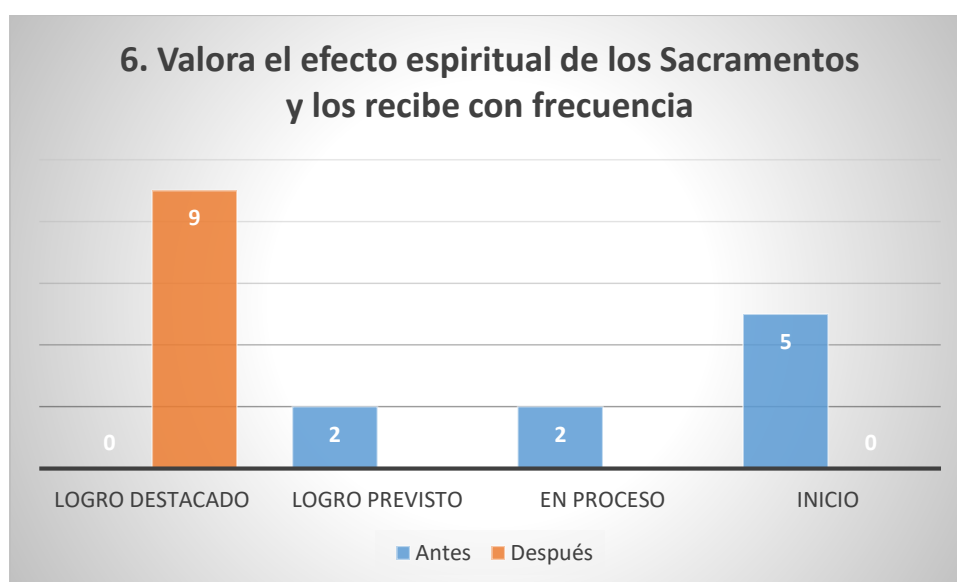
TABLA N° 06: Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	9
Logro Previsto	2	0
En proceso	2	0
Inicio	5	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 06: Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia



Fuente: TABLA N° 06

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 06, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 02 a 0) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 09) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 02 a 0) e inicio (05 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

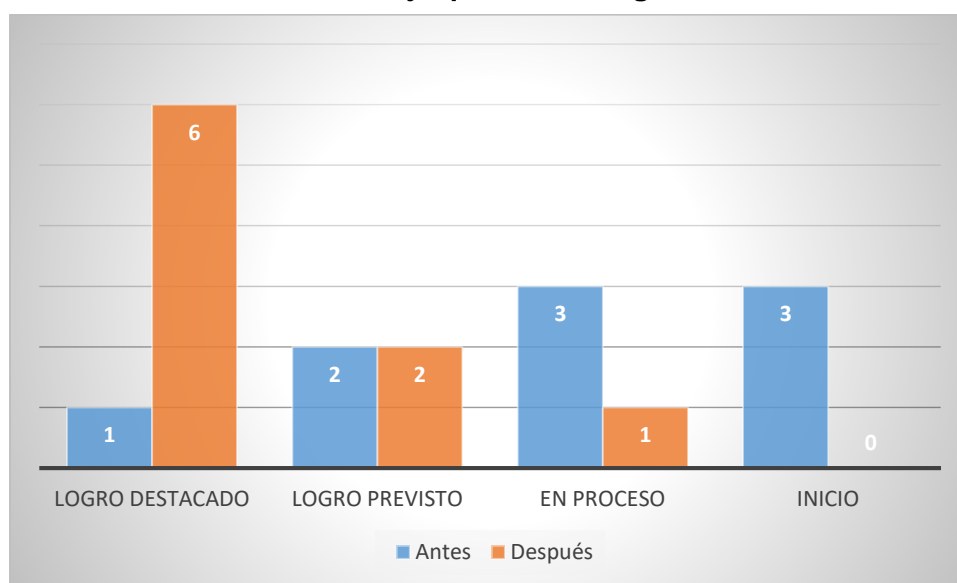
TABLA N° 07: Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	1	6
Logro Previsto	2	2
En proceso	3	1
Inicio	3	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 07: Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega



Fuente: TABLA N° 07

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 07, se tiene las siguientes conclusiones:

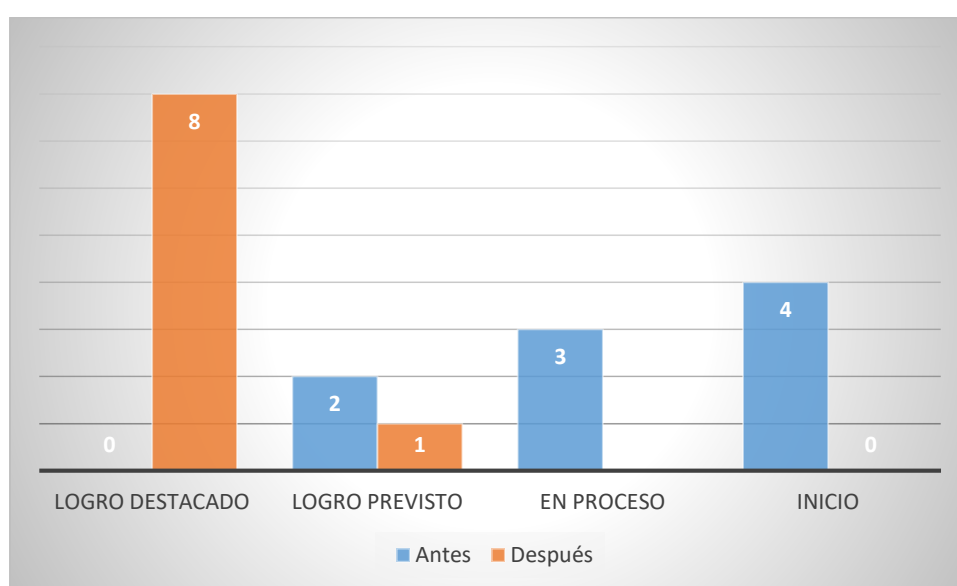
Hay un aumento significativo entre los logros previsto no hay cambio y destacado (de 01 a 06) que representa un aumento de 83,33% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 01) e inicio (03 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

TABLA N° 08: Proponen su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	8
Logro Previsto	2	1
En proceso	3	0
Inicio	4	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco
Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 08: Proponen su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor



Fuente: TABLA N° 08

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 08, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 02 a 01) que representa una disminución mínimo y destacado (de 0 a 08) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 0) e inicio (04 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

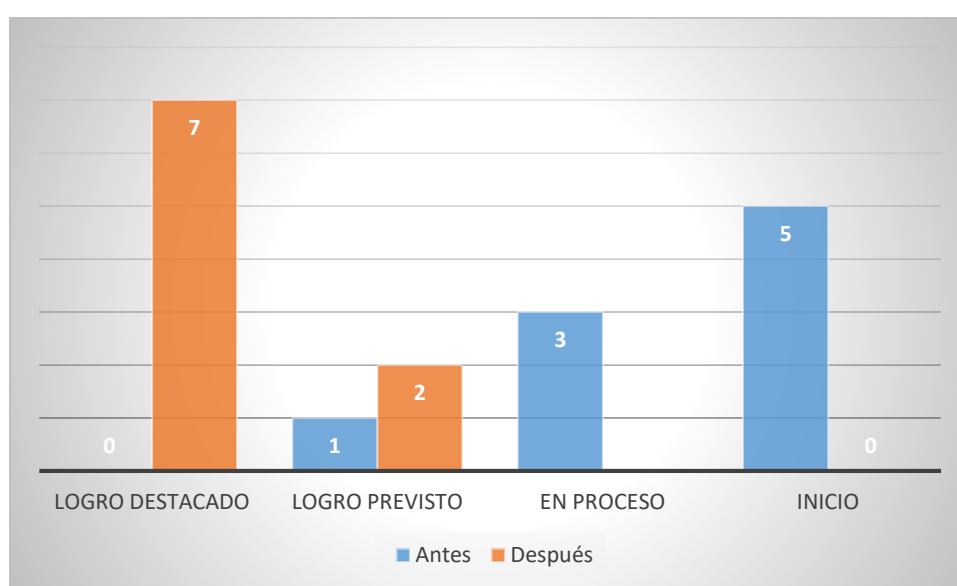
TABLA N° 09: Identifican el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	7
Logro Previsto	1	2
En proceso	3	0
Inicio	5	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 09: Identifican el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas



Fuente: TABLA N° 09

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 09, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento de 50% y destacado (de 0 a 07) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 0) e inicio (05 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

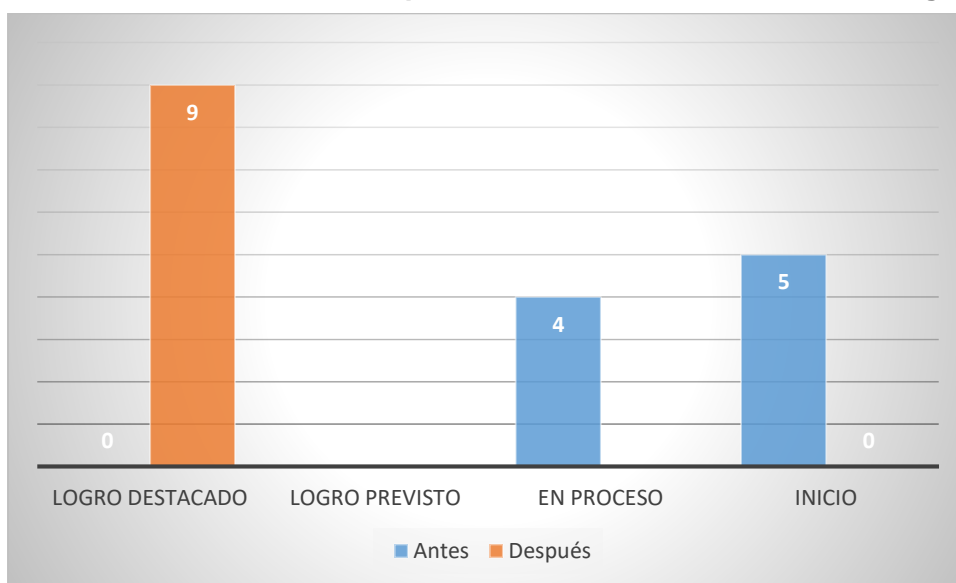
TABLA N° 10: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	9
Logro Previsto	0	0
En proceso	4	0
Inicio	5	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 10: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia



Fuente: TABLA N° 10

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 10, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto no hay cambios y destacado (de 0 a 09) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 04 a 0) e inicio (05 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

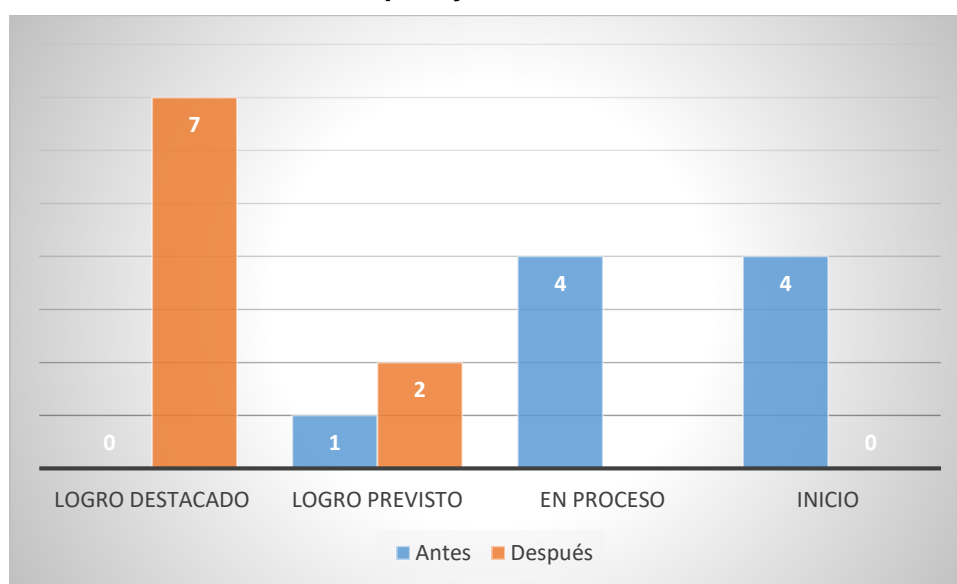
TABLA N° 11: Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	7
Logro Previsto	1	2
En proceso	4	0
Inicio	4	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 11: Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús



Fuente: TABLA N° 11

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 11, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 07) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 04 a 0) e inicio (04 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

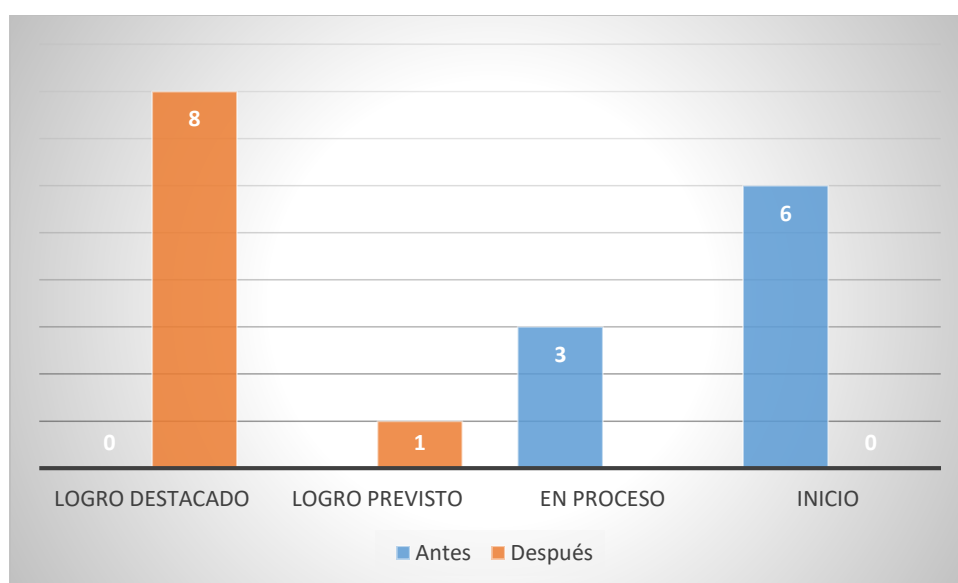
TABLA N° 12: Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	8
Logro Previsto	0	1
En proceso	3	0
Inicio	6	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 12: Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano



Fuente: TABLA N° 12

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 12, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 01) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 08) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 0) e inicio (06 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

4.1.2. ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DEL CUARTO GRADO

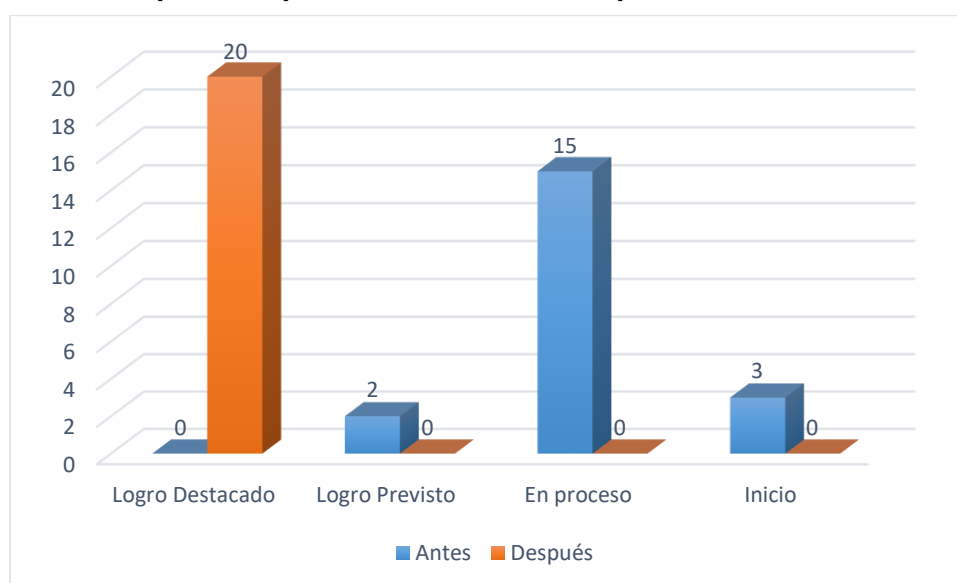
TABLA N° 13: Explican la presencia de Dios en el proceso de salvación.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	20
Logro Previsto	2	0
En proceso	15	0
Inicio	3	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 13: Explican la presencia de Dios en el proceso de salvación



Fuente: TABLA N° 13

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 13, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 02 a 0) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 20) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 15 a 0) e inicio (03 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

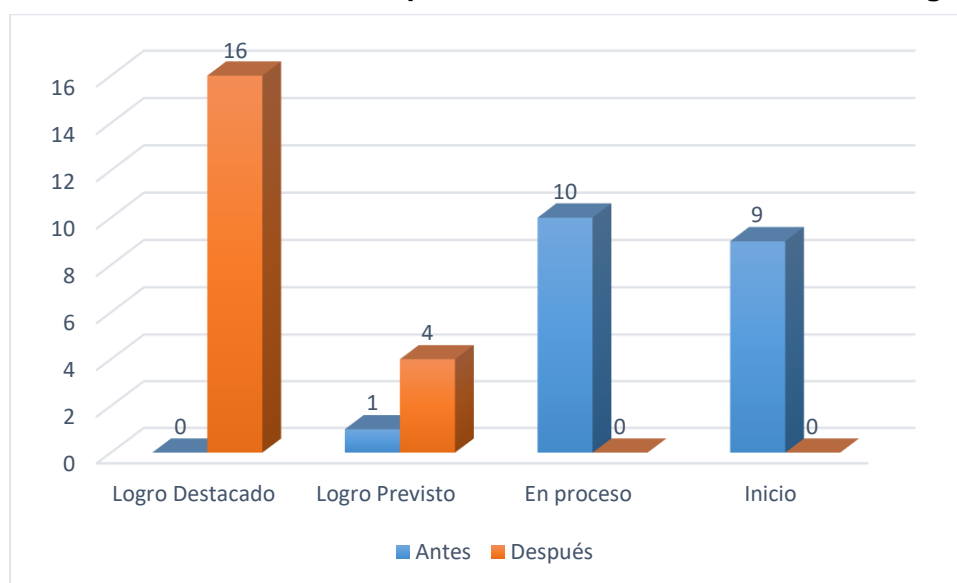
TABLA N° 14: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	16
Logro Previsto	1	4
En proceso	10	0
Inicio	9	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 14: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia



Fuente: TABLA N° 14

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 14, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 04) que representa un aumento de 75% y destacado (de 0 a 16) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 10 a 0) e inicio (09 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

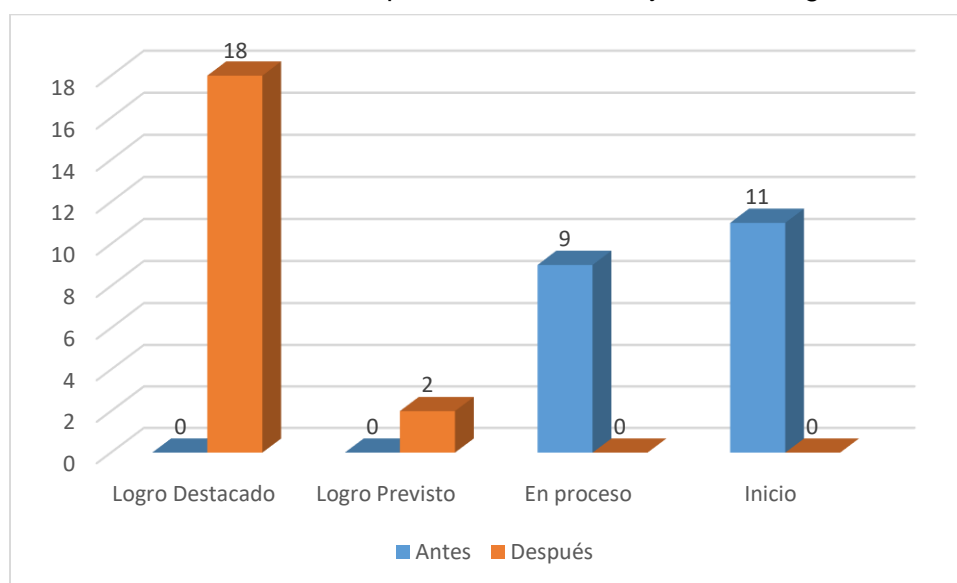
TABLA N° 15: Identifican la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	18
Logro Previsto	0	2
En proceso	9	0
Inicio	11	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 15: Identifican la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras



Fuente: TABLA N° 15

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 15, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 18) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 09 a 0) e inicio (11 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

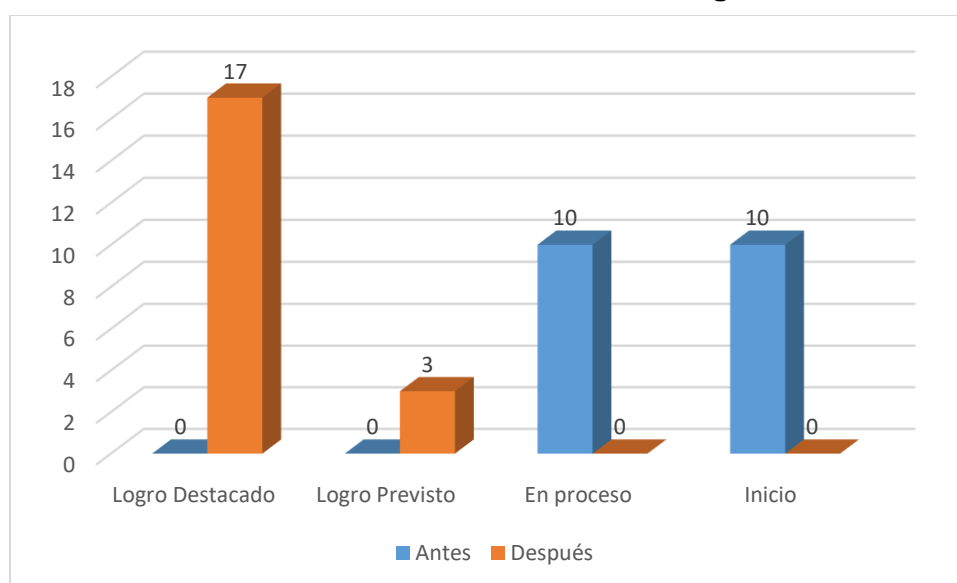
TABLA N° 16: Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	17
Logro Previsto	0	3
En proceso	10	0
Inicio	10	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 16: Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia



Fuente: TABLA N° 16

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 16, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 03) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 17) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 10 a 0) e inicio (10 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

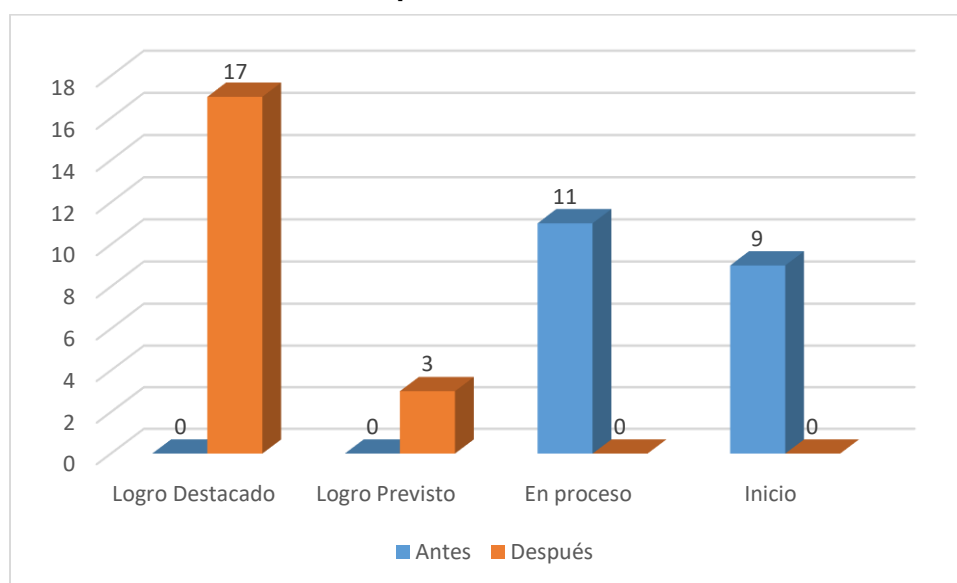
TABLA N° 17: Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	17
Logro Previsto	0	3
En proceso	11	0
Inicio	9	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 17: Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres



Fuente: TABLA N° 17

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 17, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 03) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 17) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 11 a 0) e inicio (09 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

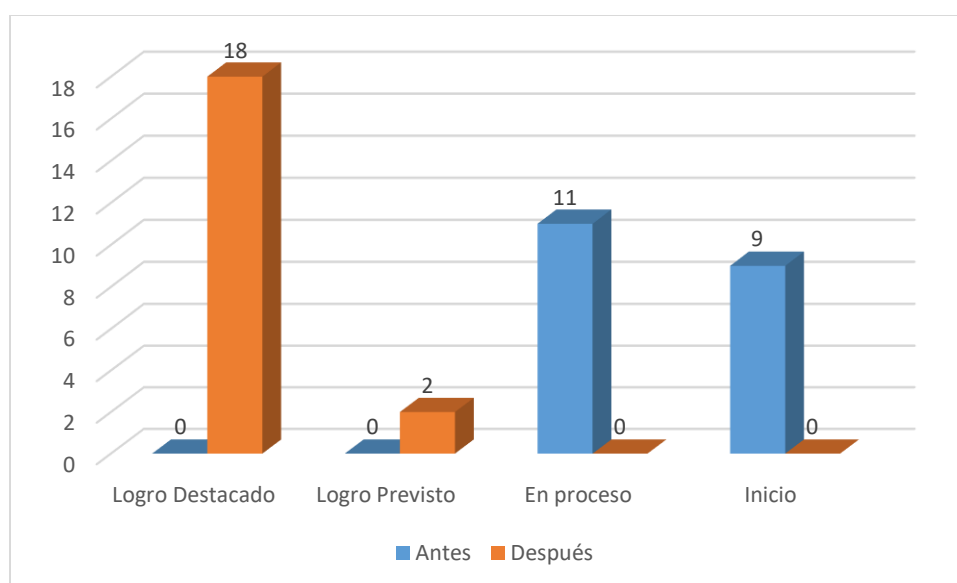
TABLA N° 18: Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	18
Logro Previsto	0	2
En proceso	11	0
Inicio	9	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 18: Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia



Fuente: TABLA N° 18

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 18, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 18) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 11 a 0) e inicio (09 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

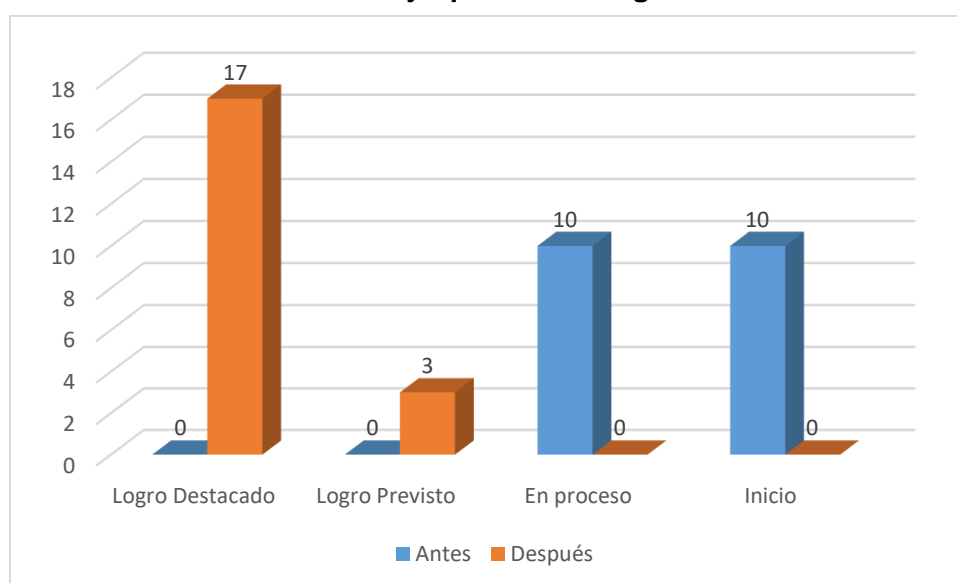
TABLA N° 19: Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	17
Logro Previsto	0	3
En proceso	10	0
Inicio	10	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 19: Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega



Fuente: TABLA N° 19

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 19, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 03) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 17) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 10 a 0) e inicio (10 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

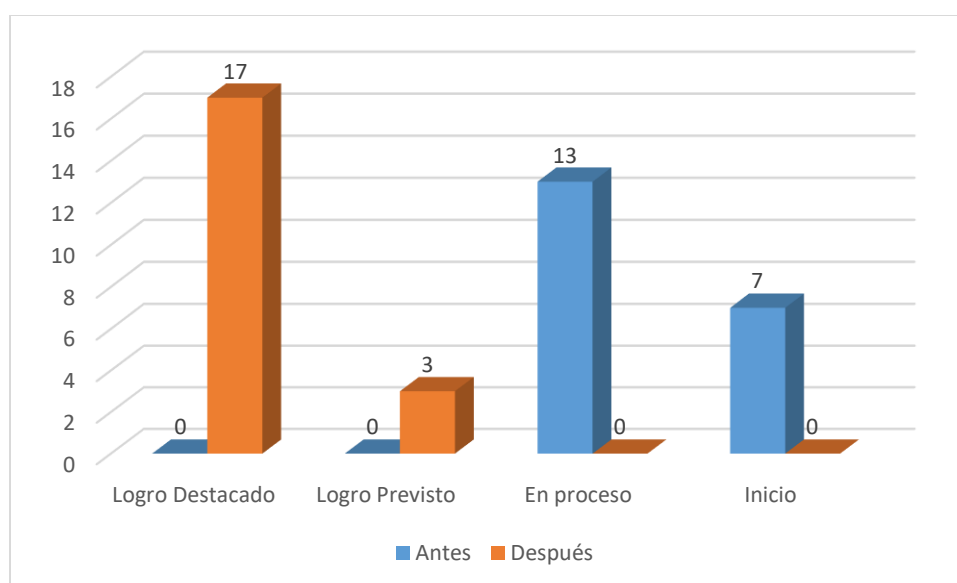
TABLA N° 20: Proponen su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	17
Logro Previsto	0	3
En proceso	13	0
Inicio	7	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 20: Proponen su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor



Fuente: TABLA N° 20

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 20, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 03) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 17) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 13 a 0) e inicio (07 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

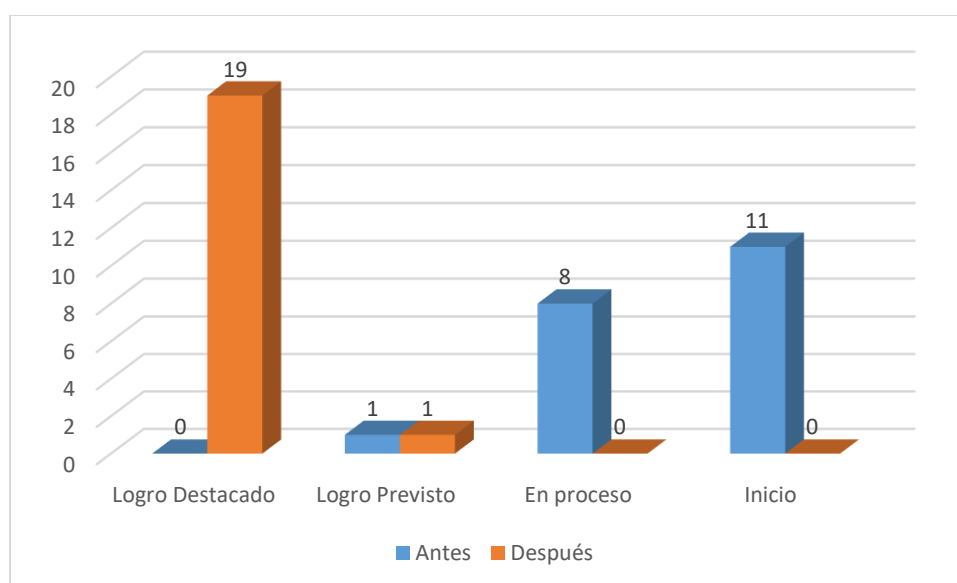
TABLA N° 21: Identifican el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	19
Logro Previsto	1	1
En proceso	8	0
Inicio	11	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 21: Identifican el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas



Fuente: TABLA N° 21

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 21, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto no ha variado y destacado (de 0 a 19) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 08 a 0) e inicio (11 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

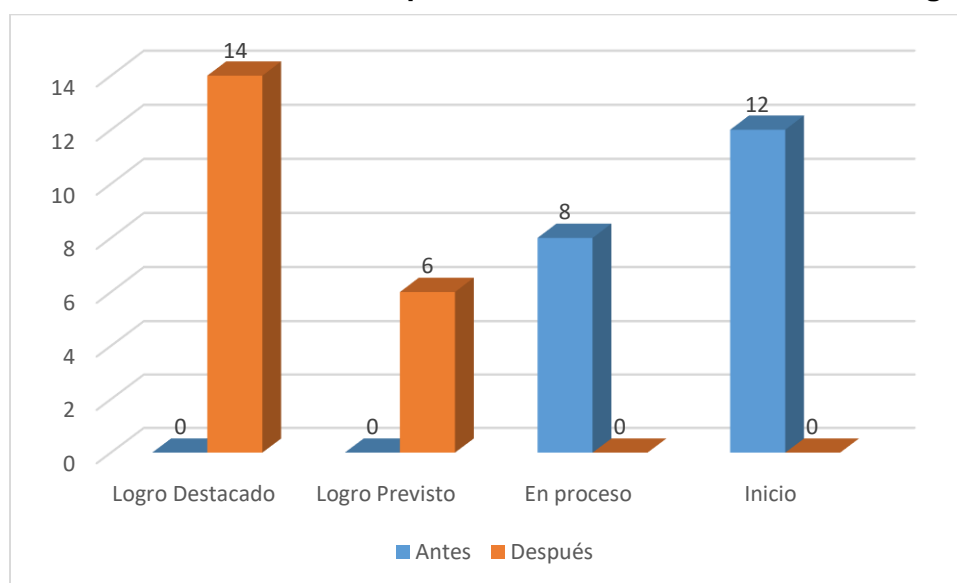
TABLA N° 22: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	14
Logro Previsto	0	6
En proceso	8	0
Inicio	12	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 22: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia



Fuente: TABLA N° 22

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 22, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 06) que representa un aumento considerable y destacado (de 0 a 14) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 08 a 0) e inicio (12 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

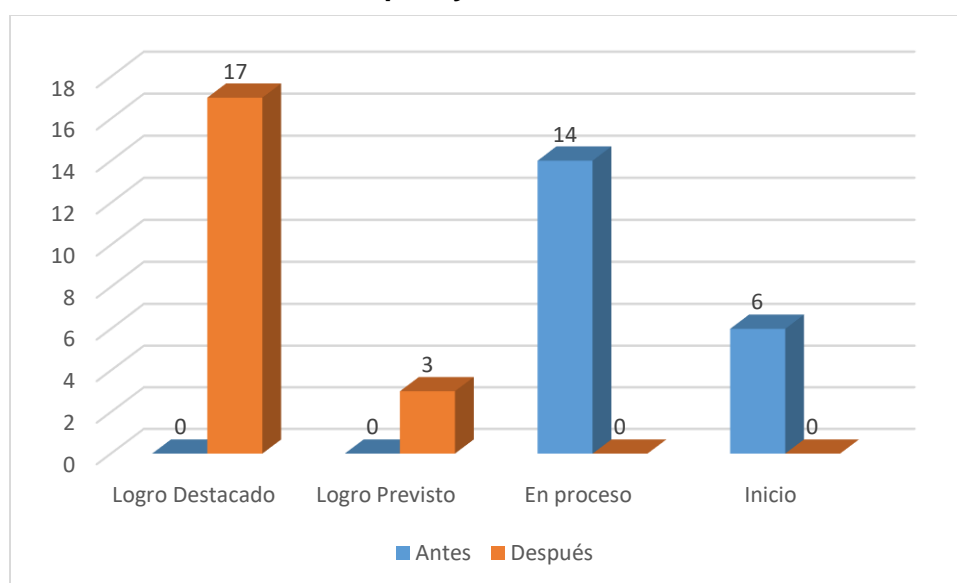
TABLA N° 23: Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	17
Logro Previsto	0	3
En proceso	14	0
Inicio	6	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 23: Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús



Fuente: TABLA N° 23

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 23, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 03) que representa un aumento considerable y destacado (de 0 a 17) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 14 a 0) e inicio (06 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

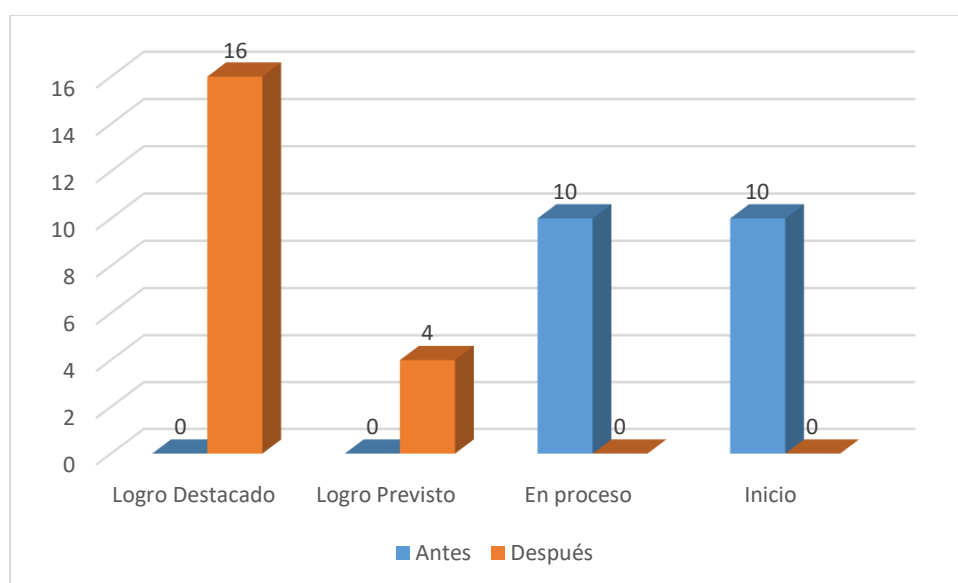
TABLA N° 24: Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	16
Logro Previsto	0	4
En proceso	10	0
Inicio	10	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 24: Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano



Fuente: TABLA N° 24

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 24, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 04) que representa un aumento considerable y destacado (de 0 a 16) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 10 a 0) e inicio (10 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

4.1.3. ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DEL QUINTO GRADO

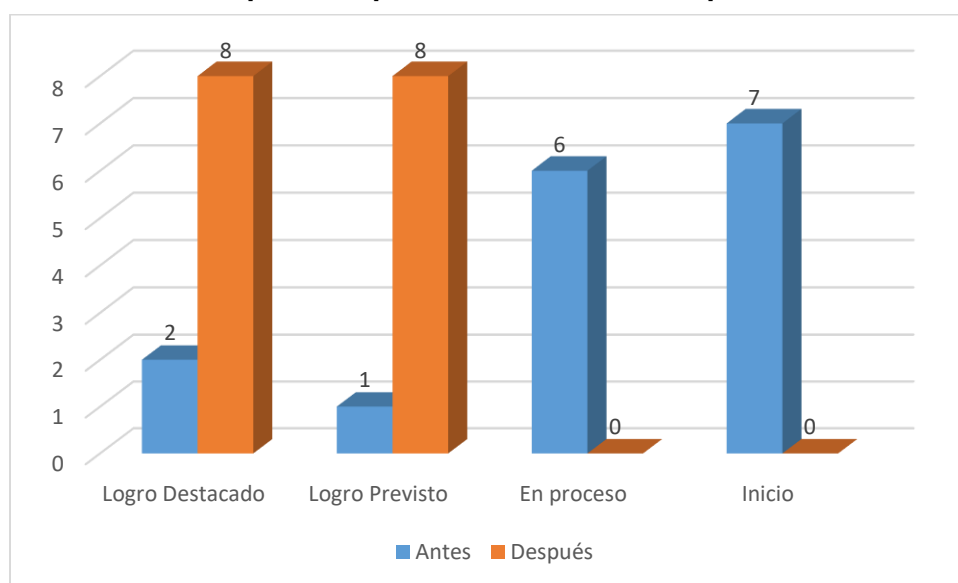
TABLA N° 25: Explican la presencia de Dios en el proceso de salvación.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	2	8
Logro Previsto	1	8
En proceso	6	0
Inicio	7	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 25: Explican la presencia de Dios en el proceso de salvación



Fuente: TABLA N° 25

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 25, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 08) que representa un aumento de 87,5% y destacado (de 02 a 08) que representa un aumento de 75% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 06 a 0) e inicio (07 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

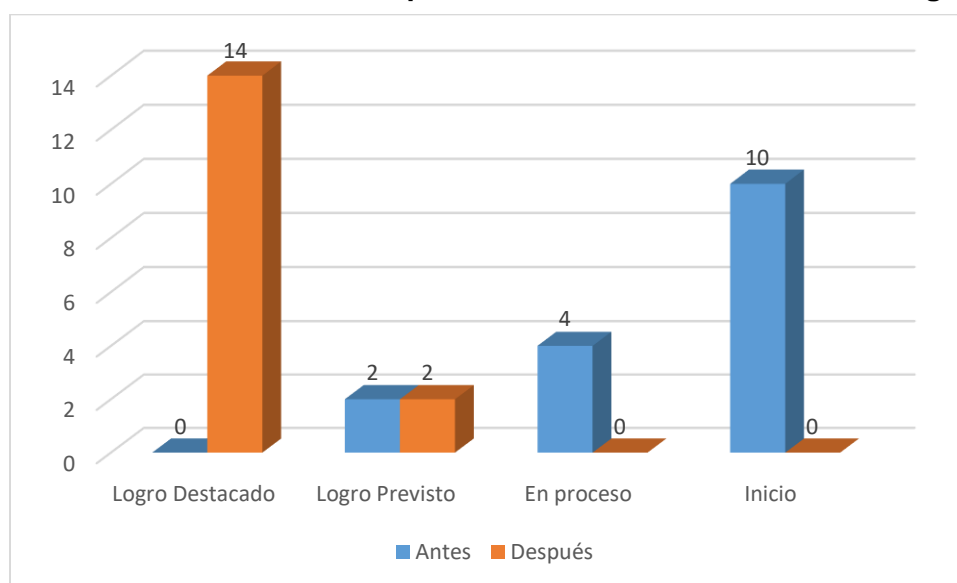
TABLA N° 26: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	14
Logro Previsto	2	2
En proceso	4	0
Inicio	10	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 26: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia



Fuente: TABLA N° 26

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 26, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto no hay variación y destacado (de 0 a 14) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 04 a 0) e inicio (10 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

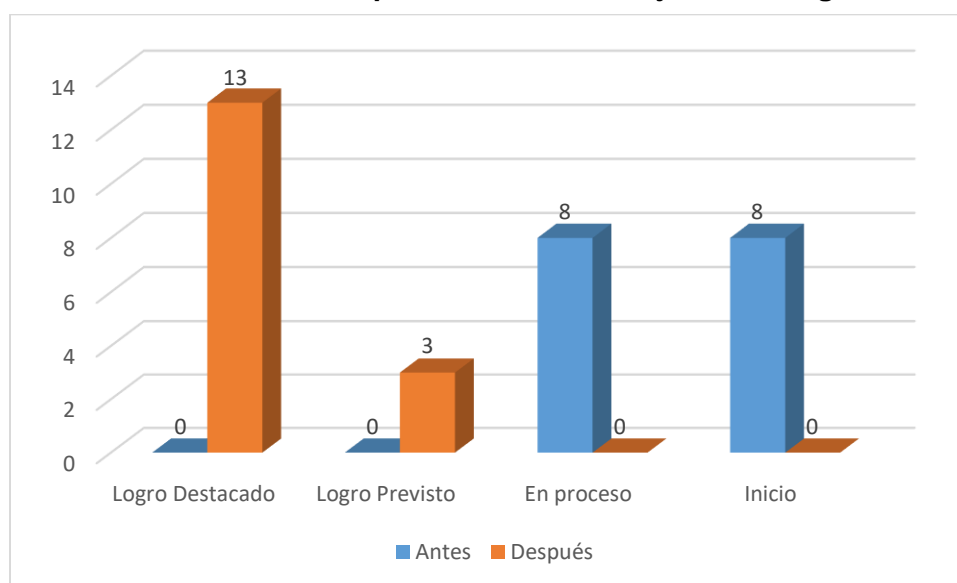
TABLA N° 27: Identifican la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	13
Logro Previsto	0	3
En proceso	8	0
Inicio	8	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 27: Identifican la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras



Fuente: TABLA N° 27

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 27, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 03) que representa un aumento considerable y destacado (de 0 a 13) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 08 a 0) e inicio (08 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

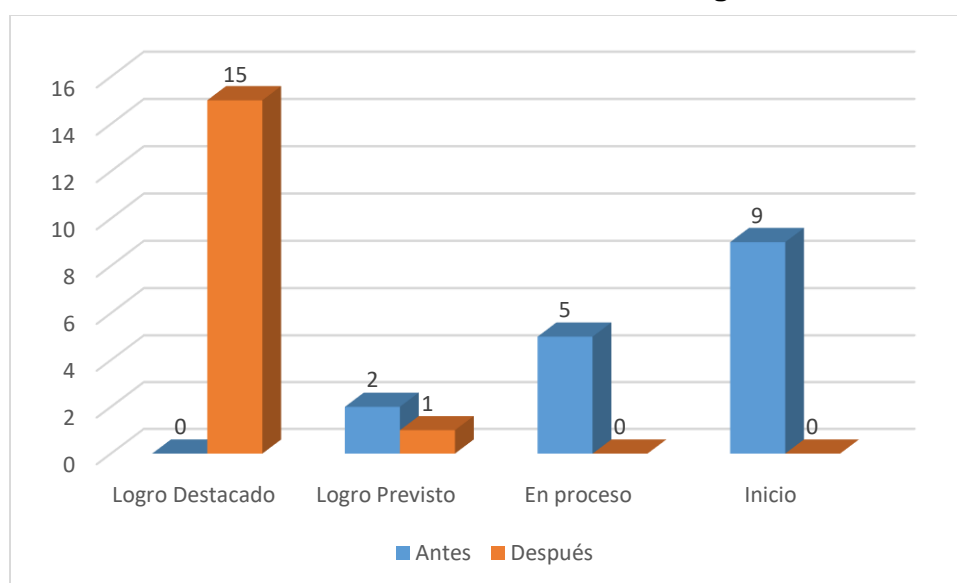
TABLA N° 28: Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	15
Logro Previsto	2	1
En proceso	5	0
Inicio	9	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 28: Descubren que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia



Fuente: TABLA N° 28

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 28, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 02 a 01) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 15) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 05 a 0) e inicio (09 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

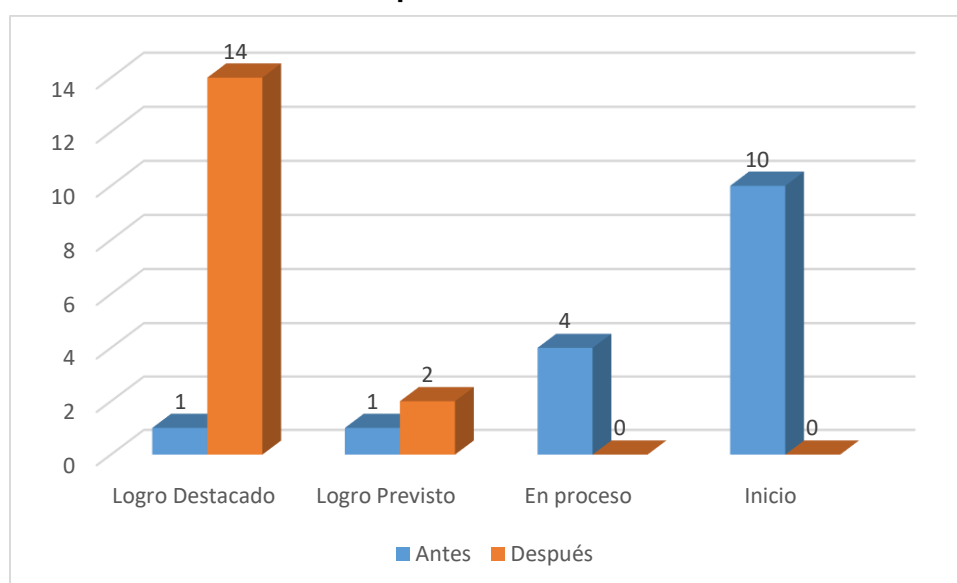
TABLA N° 29: Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	1	14
Logro Previsto	1	2
En proceso	4	0
Inicio	10	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 29: Reconocen en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres



Fuente: TABLA N° 29

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 29, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 01 a 14) que representa un aumento de 92,86% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 04 a 0) e inicio (10 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

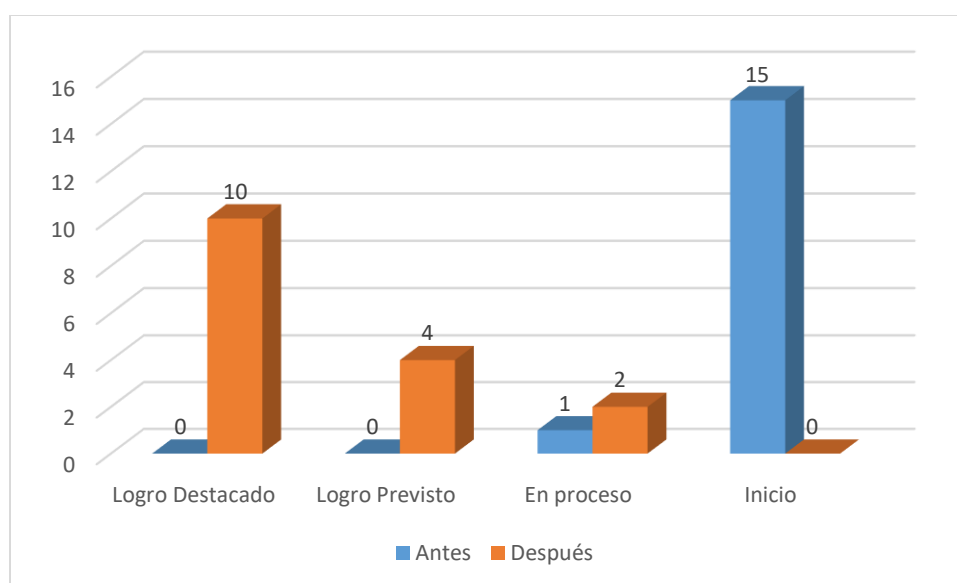
TABLA N° 30: Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los reciben con frecuencia.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	10
Logro Previsto	0	4
En proceso	1	2
Inicio	15	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 30: Valoran el efecto espiritual de los Sacramentos y los reciben con frecuencia



Fuente: TABLA N° 30

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 30, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 04) que representa un aumento considerable y destacado (de 0 a 10) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 01 a 02) e inicio (15 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

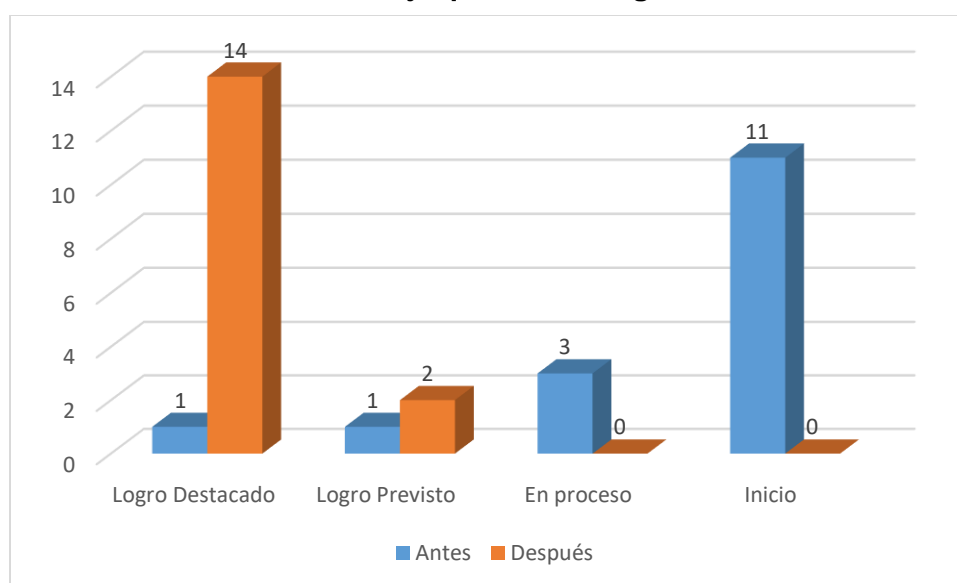
TABLA N° 31: Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	1	14
Logro Previsto	1	2
En proceso	3	0
Inicio	11	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 31: Reconocen en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega



Fuente: TABLA N° 31

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 31, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 01 a 14) que representa un aumento de 92,86% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 0) e inicio (11 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

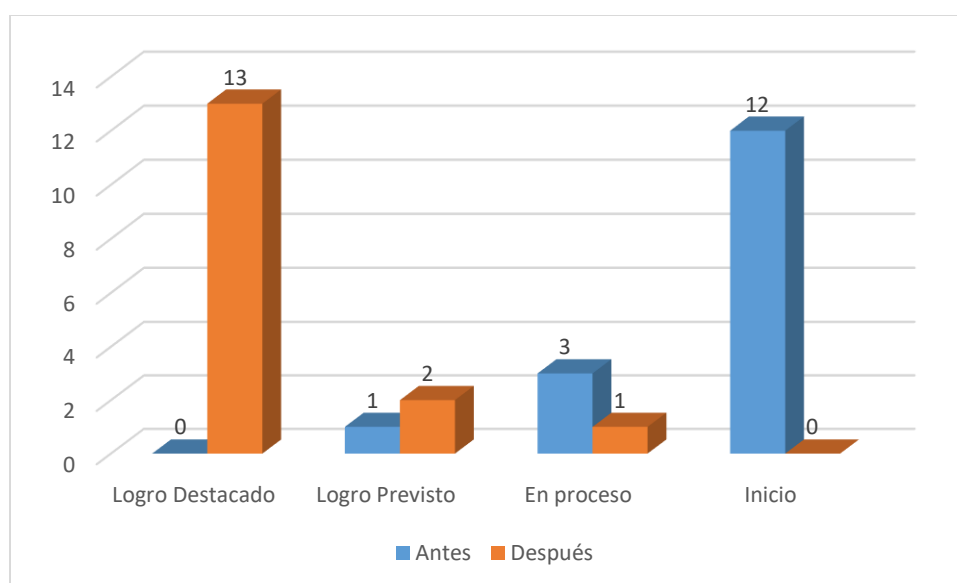
TABLA N° 32: Proponen su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	13
Logro Previsto	1	2
En proceso	3	1
Inicio	12	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 32: Proponen su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor



Fuente: TABLA N° 32

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 32, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 13) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 01) e inicio (12 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

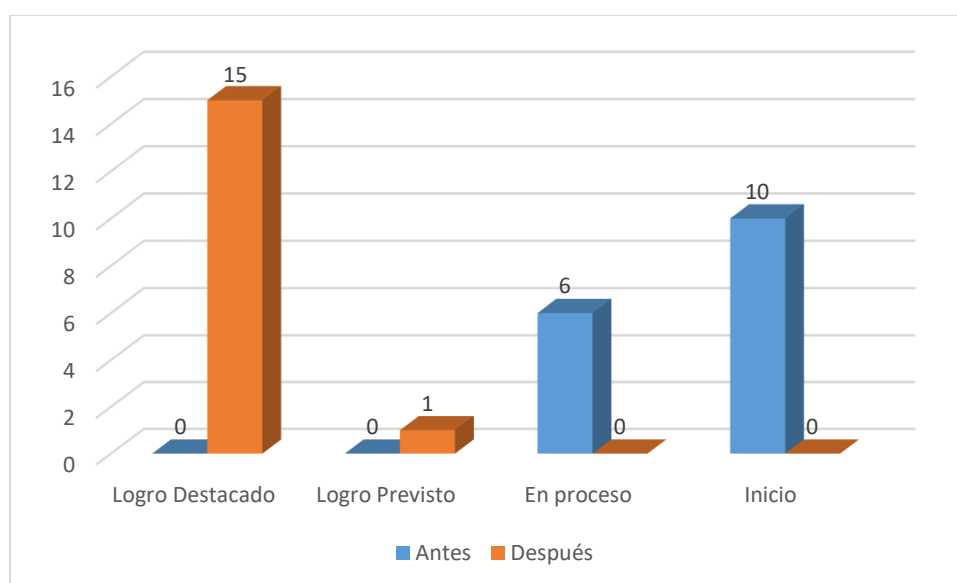
TABLA N° 33: Identifican el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	15
Logro Previsto	0	1
En proceso	6	0
Inicio	10	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 33: Identifican el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas



Fuente: TABLA N° 33

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 33, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 01) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 15) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 06 a 0) e inicio (10 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

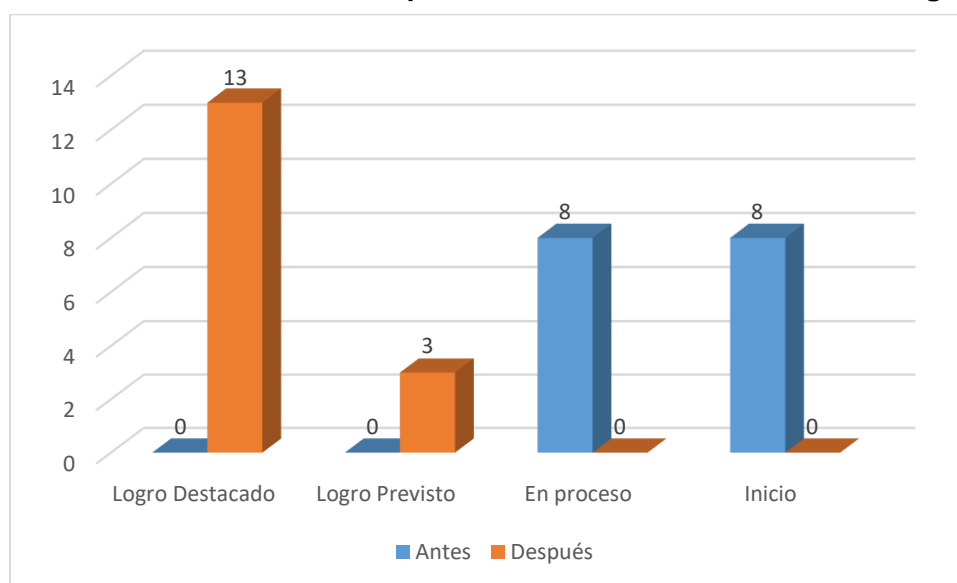
TABLA N° 34: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	13
Logro Previsto	0	3
En proceso	8	0
Inicio	8	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 34: Reconocen la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia



Fuente: TABLA N° 34

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 34, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 03) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 13) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 08 a 0) e inicio (08 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

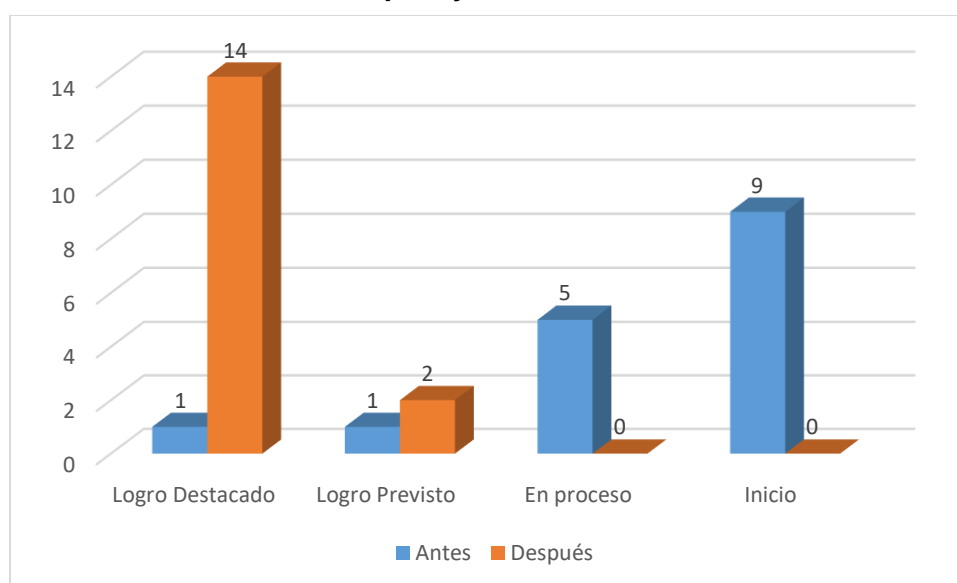
TABLA N° 35: Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	1	14
Logro Previsto	1	2
En proceso	5	0
Inicio	9	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 35: Identifican en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús



Fuente: TABLA N° 35

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 35, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 01 a 14) que representa un aumento de 92,86% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 05 a 0) e inicio (09 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

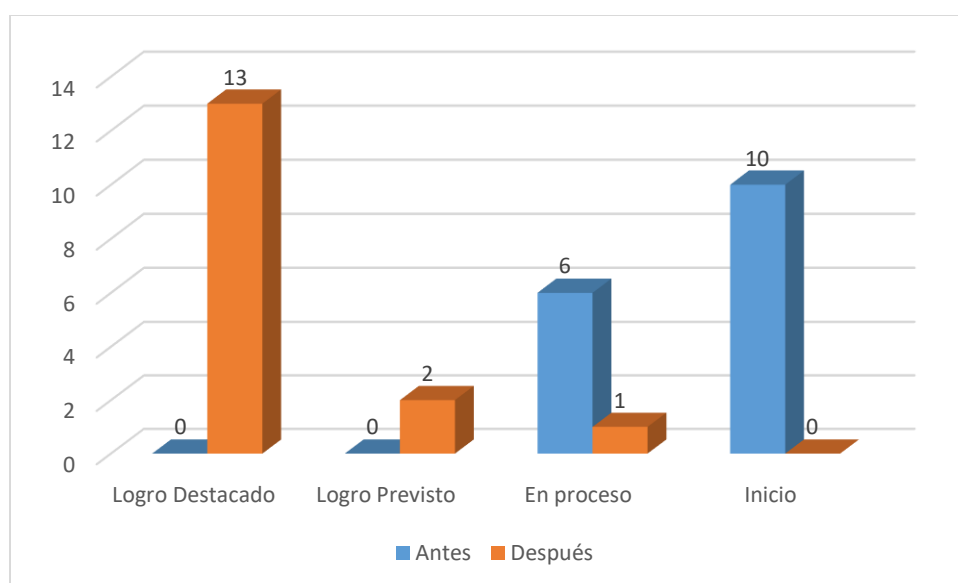
TABLA N° 36: Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.

ESCALAS	Antes	Después
Logro Destacado	0	13
Logro Previsto	0	2
En proceso	6	1
Inicio	10	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 36: Reconocen el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano



Fuente: TABLA N° 36

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 36, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 13) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al quinto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 06 a 01) e inicio (10 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

4.1.4. COMPACCIÓN DEL ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE CADA GRADO.

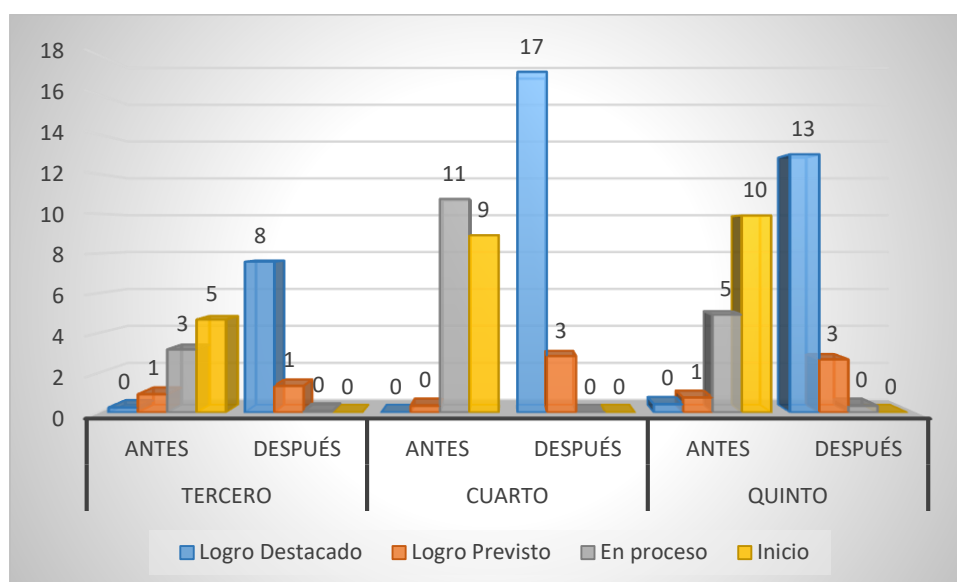
TABLA N° 37: ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE CADA GRADO.

GRADO ESCALA	TERCERO		CUARTO		QUINTO	
	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS
Logro Destacado	0	8	0	17	0	13
Logro Previsto	1	1	0	3	1	3
En proceso	3	0	11	0	5	0
Inicio	5	0	9	0	10	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 37: ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE CADA GRADO



Fuente: TABLA N° 37

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 37, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto en los grados de cuarto y quinto, mientras que en el tercer grado se mantiene el puntaje. Logro destacado (representan un aumento en todos los grados del 100% nos da a entender que la metodología aplicada a los tres grados al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, contrario en el proceso e inicio se observa en todos los grados una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

4.1.5. COMPARACIÓN DE ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA POR LOS TRES GRADOS EN GENERAL.

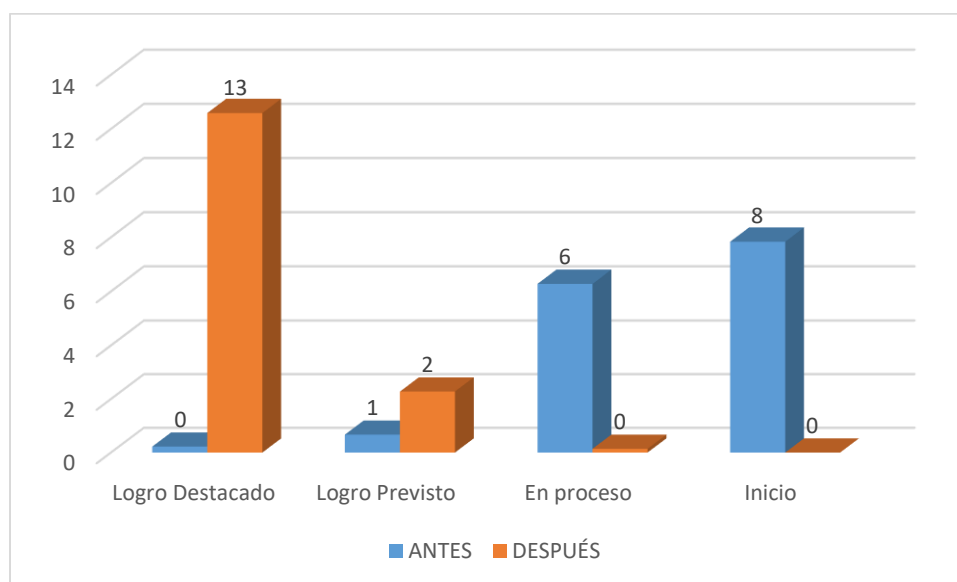
TABLA N° 38: ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA POR LOS TRES GRADOS EN GENERAL.

ESCALA	ANTES	DESPUÉS
Logro Destacado	0	13
Logro Previsto	1	2
En proceso	6	0
Inicio	8	0

Fuente: Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado - Huánuco

Elaboración: Tesista

GRÁFICO N° 38: ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA POR LOS TRES GRADOS EN GENERAL



Fuente: TABLA N° 38

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico N° 38, se tiene las siguientes conclusiones:

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento del 50% y destacado (de 0 a 13) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada a los tres grados al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 06 a 00) e inicio (08 a 00) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

4.2. ANÁLISIS Y ORGANIZACIÓN, DIVIDIDO EN SUB CAPÍTULOS DE ACUERDO A LAS VARIABLES E INDICADORES.

Hay un aumento significativo entre los logros previsto no ha variado y destacado (de 0 a 19) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 08 a 0) e inicio (11 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 03) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 17) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 10 a 0) e inicio (10 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 03) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 17) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 11 a 0) e inicio (09 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 0 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 18) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 09 a 0) e inicio (11 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 02 a 0) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 20) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al cuarto grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 15 a 0) e inicio (03 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 07) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 04 a 0) e inicio (04 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento de 50% y destacado (de 0 a 07) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 0) e inicio (05 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 02 a 01) que representa una disminución mínimo y destacado (de 0 a 08) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 03 a 0) e inicio (04 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 02 a 0) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 09) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 02 a 0) e inicio (05 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente.

Hay un aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 0) que representa un aumento mínimo y destacado (de 0 a 09) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada al tercer grado al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, al contrario, en el proceso (de 04 a 0) e inicio (04 a 0) se observa una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO

Ante el problema formulado inicialmente: ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016?

De acuerdo a los resultados obtenidos se confirma que la aplicación y manejo de los juegos educativos hubo aumento significativo entre los logros previsto (de 01 a 02) que representa un aumento del 50% y destacado (de 0 a 13) que representa un aumento de 100% nos da a entender que la metodología aplicada a los tres grados del colegio militar es favorable en el aprendizaje, al contrario en el proceso (de 06 a 00) e inicio (08 a 00) se observa una disminución, por tanto nos da entender que los estudiantes han entendiendo la metodología aplicado por el docente, tal como los el grafico N° 38.

HIPÓTESIS GENERAL

HG: Los juegos educativos influyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

H0: Los juegos educativos no influyen en el desarrollo del aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

H1: La aplicación de juegos educativos influye en el desarrollo del aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

DECISIÓN ESTADÍSTICA:

Aceptamos la Hipótesis alternativa y rechazamos la hipótesis nula con 95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra que la aplicación de juegos educativos **influye en el desarrollo del aprendizaje significativo** de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

Hay una diferencia significativa en las medias antes y después por lo cual se concluye que si tiene efectos significativos. **(Ver Anexos N° 01, 02 y 03)**

5.2. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La aplicación de la metodología de media aritmética 13,20 con error típico de 0,519 tiene mayor concentración con respecto al no aplicar la metodología de media aritmética 0,58 con

error típica de 0,074, con alfa es 0,05, grado de libertad de 44 y el sig es igual a 0,000. Entonces aceptamos la hipótesis alternativa y rechazamos la hipótesis nula con 95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra que a través de la aplicación de juegos educativos influye en el desarrollo del aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016” (ver Anexos N° 01, 02 y 03)

ANEXO N° 01: ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS

Estadísticos de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	HIPOTESIS GENERAL FINAL	13,20	45	3,481	,519
	HIPOTESIS GENERAL INICIAL	,58	45	,499	,074

ANEXO N° 02: CORRELACIONES DE MUESTRAS RELACIONADAS

Correlaciones de muestras relacionadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	HIPOTESIS GENERAL FINAL y HIPOTESIS GENERAL INICIAL	45	,050	,746

ANEXO N° 03: PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	HIPOTESIS GENERAL FINAL - HIPOTESIS GENERAL INICIAL	12,622	3,492	,521	11,573	13,671	24,247	44	,000

CONTRASTE DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

HE₁: Existe diferencia en el nivel de aprendizaje significativo en el área de educación religiosa en el pre y post test del Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

H₀: No Existe diferencia en el nivel de aprendizaje significativo en el área de educación religiosa en el pre y post test de el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

H₁: Existe diferencia en el nivel de aprendizaje significativo en el área de educación religiosa en el pre y post test de el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

DECISIÓN ESTADÍSTICA:

Aceptamos Hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula con 95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra que Existe diferencia en el nivel de aprendizaje significativo en el área de educación religiosa en el pre y post test en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

Hay una diferencia significativa en las medias antes y después por lo cual se concluye que si tiene efectos significativos. **(Ver Anexos N°04 a 12)**

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La escala logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 12,08 con error típico de 0,5 tiene mayor concentración con respecto a la escala logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,56 con error típica de 0,351, con alfa es 0,05, grado de libertad de 44 y el sig es igual a 0,000 (Tercer grado: La escala logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 7,33 con error típico de 0,5 tiene mayor concentración con respecto a la escala logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,44 con error típica de 0,527, con alfa es 0,05, grado de libertad de 8 y el sig es igual a 0,000, Cuarto grado: La escala logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 16,40 con error típico de 0,503 tiene mayor concentración con respecto a la escala logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,60 con error típica de 0,503, con alfa es 0,05, grado de libertad de 19 y el sig es igual a 0,000, Quinto grado: La escala logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 12,50 con error típico de 0,516 tiene mayor

concentración con respecto a la escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,63 con error típica de 0,500, con alfa es 0,05, grado de libertad de 15 y el sig es igual a 0,000 . Entonces aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula con 95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra que Existe diferencia en el nivel de aprendizaje significativo en el área de educación religiosa en el pre y post prueba en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016” **(ver Anexos N° 04 a 12)**

HE₂: Los juegos educativos se aplican para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa con los estudiantes en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

H₀: No Existe una aplicación en los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa con los estudiantes en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

H₁: Existe una aplicación en los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa con los estudiantes en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

DECISIÓN ESTADÍSTICA:

Aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula con 95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra Existe una aplicación en los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa con los estudiantes en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”. **(Ver Anexos N° 04 al 12)**

ANEXO N° 04: ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS

Estadísticos de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	LOGRO PREVISTO FINAL	1,78	9	,441	,147
	LOGRO PREVISTO INICIO	,67	9	,500	,167
	HIPOTESIS GENERAL	5,00 ^a	9	,000	,000
Par 2	FINAL				
	HIPOTESIS GENERAL	1,00 ^a	9	,000	,000
	INICIAL				
Par 3	LOGRO DESEADO FINAL	7,33	9	,500	,167
	LOGRO DESEADO INICIO	,44	9	,527	,176
	HIPOTESIS ESPECIFICO	,78	9	,441	,147
Par 4	FINAL				
	HIPOTESIS ESPECIFICO	4,00	9	,000	,000
	INICIO				

ANEXO N° 05: CORRELACIONES DE MUESTRAS RELACIONADAS

Correlaciones de muestras relacionadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	LOGRO PREVISTO FINAL	9	-,378	,316
	y LOGRO PREVISTO INICIO			
Par 3	LOGRO DESEADO FINAL y	9	-,632	,068
	LOGRO DESEADO INICIO			
Par 4	HIPOTESIS ESPECIFICO	9	.	.
	FINAL y HIPOTESIS ESPECIFICO INICIO			

ANEXO N° 06: PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	LOGRO PREVISTO FINAL - LOGRO PREVISTO INICIO	1,111	,782	,261	,510	1,712	4,264	8	,003
	LOGRO DESEADO FINAL - LOGRO DESEADO INICIO	6,889	,928	,309	6,176	7,602	22,271	8	,000
Par 4	HIPOTESIS ESPECIFICO FINAL - HIPOTESIS ESPECIFICO INICIO	-3,222	,441	,147	-3,561	-2,883	- 21,922	8	,000

ANEXO N° 07: ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS

Estadísticos de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	HIPOTESIS ESPECIFICO FINAL	,90	20	,308	,069
	HIPOTESIS ESPECIFICO INICIO	10,00	20	,000	,000
Par 2	HIPOTESIS GENERAL FINAL	10,10	20	,308	,069
	HIPOTESIS GENERAL INICIAL	,90	20	,308	,069
Par 3	LOGRO PREVISTO FINAL	3,70	20	,470	,105
	LOGRO PREVISTO INICIO	,35	20	,489	,109
Par 4	LOGRO DESEADO FINAL	16,40	20	,503	,112
	LOGRO DESEADO INICIO	,60	20	,503	,112

ANEXO N° 08: CORRELACIONES DE MUESTRAS RELACIONADAS

Correlaciones de muestras relacionadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	HIPOTESIS ESPECIFICO FINAL y HIPOTESIS ESPECIFICO INICIO	20	.	.
Par 2	HIPOTESIS GENERAL FINAL y HIPOTESIS GENERAL INICIAL	20	,111	,641
Par 3	LOGRO PREVISTO FINAL y LOGRO PREVISTO INICIO	20	-,435	,055
Par 4	LOGRO DESEADO FINAL y LOGRO DESEADO INICIO	20	-1,000	,000

ANEXO N° 09: PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	HIPOTESIS ESPECIFICO FINAL - HIPOTESIS ESPECIFICO INICIO	-9,100	,308	,069	-9,244	-8,956	-132,220	19	,000
	HIPOTESIS GENERAL FINAL - HIPOTESIS GENERAL INICIAL	9,200	,410	,092	9,008	9,392	100,255	19	,000
Par 3	LOGRO PREVISTO FINAL - LOGRO PREVISTO INICIO	3,350	,813	,182	2,970	3,730	18,434	19	,000
Par 4	LOGRO DESEADO FINAL - LOGRO DESEADO INICIO	15,800	1,005	,225	15,330	16,270	70,291	19	,000

ANEXO N° 10: ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS

Estadísticos de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	HIPOTESIS ESPECIFICO FINAL	,94	16	,250	,063
	HIPOTESIS ESPECIFICO INICIO	8,00	16	,000	,000
Par 2	HIPOTESIS GENERAL FINAL	8,38	16	,500	,125
	HIPOTESIS GENERAL INICIAL	1,00	16	,000	,000
Par 3	LOGRO PREVISTO FINAL	3,88	16	,342	,085
	LOGRO PREVISTO INICIO	1,00	16	,000	,000
Par 4	LOGRO DESEADO FINAL	12,50	16	,516	,129
	LOGRO DESEADO INICIO	,63	16	,500	,125

ANEXO N° 11: CORRELACIONES DE MUESTRAS RELACIONADAS

Correlaciones de muestras relacionadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	HIPOTESIS ESPECIFICO FINAL y HIPOTESIS ESPECIFICO INICIO	16	.	.
	HIPOTESIS GENERAL FINAL y HIPOTESIS GENERAL INICIAL	16	.	.
Par 3	LOGRO PREVISTO FINAL y LOGRO PREVISTO INICIO	16	.	.
	LOGRO DESEADO FINAL y LOGRO DESEADO INICIO	16	,516	,041

ANEXO N° 12: PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	HIPOTESIS ESPECIFICO FINAL - HIPOTESIS ESPECIFICO INICIO	-7,063	,250	,063	-7,196	-6,929	-113,000	15	,000
Par 2	HIPOTESIS GENERAL FINAL - HIPOTESIS GENERAL INICIAL	7,375	,500	,125	7,109	7,641	59,000	15	,000
Par 3	LOGRO PREVISTO FINAL - LOGRO PREVISTO INICIO	12,875	,342	,085	2,693	3,057	33,669	15	,000
Par 4	LOGRO DESEADO FINAL - LOGRO DESEADO INICIO	11,875	,500	,125	11,609	12,141	95,000	15	,000

La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 12,08 con error típico de 0,5 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,56 con error típica de 0,351, con alfa es 0,05, grado de libertad de 44 y el sig es igual a 0,000(Tercer grado: La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 7,33 con error típico de 0,5 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,44 con error típica de 0,527, con alfa es 0,05, grado de libertad de 8 y el sig es igual a 0,000, Cuarto grado: La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 16,40 con error típico de 0,503 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,60 con error típica de 0,503, con alfa es 0,05, grado de libertad de 19 y el sig es igual a 0,000, Quinto grado: La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 12,50 con error típico de 0,516 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,63 con error típica de 0,500, con alfa es 0,05, grado de libertad de 15 y el sig es

igual a 0,000 . Entonces aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula con 95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra que Existe diferencia en el nivel de aprendizaje significativo en el área de educación religiosa en el pre y post test en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”. **(Ver Anexos N° 04 a 12)**

HE₂: Los juegos educativos se aplican para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa con los estudiantes en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

H0: No Existe una aplicación en los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa con los estudiantes en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

H1: Existe una aplicación en los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa con los estudiantes en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

DECISIÓN ESTADÍSTICA:

Aceptamos la Hipótesis alterno y rechazamos la hipótesis nula con 95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra Existe una aplicación en los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa con los estudiantes en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”. **(ver Anexos N° 04 al 12)**

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 12,875 con error típico de 0,125 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,56 con error típica de 0,382, con alfa es 0,05, grado de libertad de 44 y el sig es igual a 0,000(Tercer grado: La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 12,78 con error típico de 0,441 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,67 con error típica de 0,500, con alfa es 0,05, grado de libertad de 8 y el sig es igual a 0,000, Cuarto grado: La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 11,70 con error típico de 0,470 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 0,35 con error típica de 0,489, con alfa es 0,05, grado de libertad de 19 y el sig es igual a 0,000, Quinto grado: La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 11,88 con error típico de 0,342 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 1,00 con error típica de 0,000, con alfa es 0,05, grado de libertad de 15 y el sig es igual a 0,000 . Entonces aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula con

95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra que Existe una aplicación en los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa con los estudiantes en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”. **(Ver Anexos N° 04 a 12)**

Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Igual forma como se realizó **HE₃: Los resultados de la pre prueba y pos prueba se comparan para determinar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo del aprendizaje significativo en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.**

H0: No Existe una comparación favorable entre los resultados de la pre prueba y pos prueba para determinar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo del aprendizaje significativo en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

H1: Existe una comparación favorable entre los resultados de la preprueba y pos prueba para determinar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo del aprendizaje significativo en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

DECISIÓN ESTADÍSTICA:

Aceptamos la Hipótesis nula y rechazamos la hipótesis alternativa con 95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra que a través que: Existe una comparación favorable entre los resultados de la preprueba y pos prueba para determinar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo del aprendizaje significativo en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”. **(Ver Anexos N° 04 al 12)**

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La escala Logro Nulo e Inicio al aplicar la metodología de media aritmética 11,875 con error típico de 0,125 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 9,33 con error típica de 0,147, con alfa es 0,05, grado de libertad de 44 y el sig es igual a 0,000(Tercer grado: La escala Nulo e Inicio al aplicar la metodología de media aritmética 11,78 con error típico de 0,000 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,78 con error típica de 0,441, con alfa es 0,05, grado de libertad de 8 y el sig es igual a 0,000, Cuarto grado: La escala Logro Nulo e Inicio al aplicar la metodología de media aritmética 12,90 con error típico de 0,308 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 10,00 con error típica de 0,000, con alfa es 0,05, grado de libertad de 19 y el sig es igual a 0,000, Quinto grado: La escala Logro Nulo e Inicio al aplicar la metodología de media aritmética 10,94 con error típico de 0,250 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología

de media aritmética 8,00 con error típica de 0,000, con alfa es 0,05, grado de libertad de 15 y el sig es igual a 0,000 . Entonces aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula con 95% de acierto y 5% de error, lo cual demuestra que existe una comparación favorable entre los resultados de la pre prueba y pos prueba para determinar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo del aprendizaje significativo en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”, **(ver Anexos N° 04 a 12)**.

5.3. CON LAS BASES TEÓRICAS.

A. Según Jean Piaget, se sostiene la presente investigación, en su afirmación acerca de las funciones del juego educativo es reforzar los procesos cognitivos a lo largo del proceso en los que se van desarrollando la actividad. Efectivamente el estudiante al realizar la actividad de los **“juegos educativos”**, llega a la adquisición de su aprendizaje de una forma amena entendiendo y comprendiendo el funcionamiento de las cosas en forma activa y dinámica.

B. Según David Ausubel, “el aprendizaje significativo”: El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa, es decir del conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento. Ello se relaciona con la nueva información generando el aprendizaje significativo de manera sustancial.

El conocimiento es significativo por definición. Es el producto significativo de un proceso psicológico cognitivo que supone la interacción entre unas ideas lógicamente significativas, unas ideas de fondo pertinentes en la estructura cognitiva de la persona concreta que aprende y la actitud mental de esta persona en relación con el aprendizaje significativo o la adquisición y la retención de conocimientos.

Por lo tanto, con los **juegos educativos** en las horas de educación religiosa se dio un aprendizaje significativo y no aburrido ni repetitivo, generando en los estudiantes entusiasmo y ganas de vivir su fe en Cristo Jesús.

Asimismo el material permitió ver que hay un aumento significativo entre los logros previsto en los grados cuarto y quinto, mientras que en el tercer grado se mantiene el puntaje y destacado (representan un aumento en todos los grados del 100% nos da a entender que la metodología aplicada a los tres grados al colegio mencionado es favorable en el aprendizaje, contrario en el proceso e inicio se observa en todos los grados una disminución, nos da entender que los estudiantes están entendiendo la metodología aplicado por el docente y se demuestra en el cuadro N° 37.

5.4. Con los objetivos

Los resultados muestran que los objetivos se cumplieron satisfactoriamente.

Respecto al objetivo general se determinó la influencia positiva con la aplicación de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación religiosa en la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

Con los objetivos específicos

Se identificó el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes del área de educación religiosa en la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

Se seleccionó intencionalmente los juegos educativos para el aprendizaje significativo del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

Evaluamos los resultados de la preprueba y posprueba para determinar el nivel de influencia de los juegos educativos para el logro del aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

5.5. NUEVOS PLANTEAMIENTOS

El juego es un valioso factor de ayuda para la educación de los niños, mediante su aplicación en la escuela, el niño va afirmándose su individualismo, socializándose en grupos, favoreciendo la aplicación de las actividades educativas en las diferentes áreas del currículum de forma activa, (Tineo, 2010:32).

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un espacio que estimule a los estudiantes a construir sus propios conocimientos y elaborar su propio sentido de la vida.

CONCLUSIONES

1. La aplicación de juegos educativos influye en el desarrollo del aprendizaje significativo de Educación Religiosa en la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016” como se demuestra con la estadística. La aplicación de la metodología de media aritmética 13,20 con error típico de 0,519 tiene mayor concentración con respecto al no aplicar la metodología de media aritmética 0,58 con error típica de 0,074, con alfa es 0,05, grado de libertad de 44 y el sig es igual a 0,000. Con la cual corroboramos el objetivo general, determinar el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

2. Existe diferencia en el nivel de aprendizaje significativo en el área de educación religiosa en el pre y post test de la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016” como se demuestra con la prueba T student. La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 12,08 con error típico de 0,5 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,56 con error típica de 0,351, con alfa es 0,05, grado de libertad de 44 y el sig es igual a 0,000(Tercer grado: La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 7,33 con error típico de 0,5 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,44 con error típica de 0,527, con alfa es 0,05, grado de libertad de 8 y el sig es igual a 0,000, Cuarto grado: La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 16,40 con error típico de 0,503 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,60 con error típica de 0,503, con alfa es 0,05, grado de libertad de 19 y el sig es igual a 0,000, Quinto grado: La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 12,50 con error típico de 0,516 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,63 con error típica de 0,500, con alfa es 0,05, grado de libertad de 15 y el sig es igual a 0,000. La investigación ayudó a fundamentar nuestro objetivo específico, Identificar el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

3. Existen diferencias en el proceso de aplicación de juegos educativos para el logro de aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación religiosa de la Institución Educativa Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.como se demuestra con la prueba T student La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 12,875 con error típico de 0,125 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,56 con error típica de 0,382, con alfa es 0,05, grado de libertad de 44 y el sig es igual a 0,000(Tercer grado: La escala Logro

Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 12,78 con error típico de 0,441 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,67 con error típica de 0,500, con alfa es 0,05, grado de libertad de 8 y el sig es igual a 0,000, Cuarto grado: La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 11,70 con error típico de 0,470 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 0,35 con error típica de 0,489, con alfa es 0,05, grado de libertad de 19 y el sig es igual a 0,000, Quinto grado: La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 11,88 con error típico de 0,342 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro Previsto al aplicar la metodología de media aritmética 1,00 con error típica de 0,000, con alfa es 0,05, grado de libertad de 15 y el sig es igual a 0,000. La investigación ayudó a fundamentar nuestro objetivo específico, aplicar los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

4. Comparación entre los resultados de la preprueba y pos prueba para determinar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo del aprendizaje significativo en la Institución Educativa Pública Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco, 2016 como se demuestra con la prueba T student. La escala Logro Nulo e Inicio al aplicar la metodología de media aritmética 11,875 con error típico de 0,125 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 9,33 con error típica de 0,147, con alfa es 0,05, grado de libertad de 44 y el sig es igual a 0,000(Tercer grado: La escala Nulo e Inicio al aplicar la metodología de media aritmética 11,78 con error típico de 0,000 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 0,78 con error típica de 0,441, con alfa es 0,05, grado de libertad de 8 y el sig es igual a 0,000, Cuarto grado: La escala Logro Nulo e Inicio al aplicar la metodología de media aritmética 12,90 con error típico de 0,308 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 10,00 con error típica de 0,000, con alfa es 0,05, grado de libertad de 19 y el sig es igual a 0,000, Quinto grado: La escala Logro Nulo e Inicio al aplicar la metodología de media aritmética 10,94 con error típico de 0,250 tiene mayor concentración con respecto La escala Logro destacado al aplicar la metodología de media aritmética 8,00 con error típica de 0,000, con alfa es 0,05, grado de libertad de 15 y el sig es igual a 0,000. Con la investigación corroboramos Evaluar los resultados de la pre y pos prueba para determinar el nivel de influencia de los juegos educativos para el logro del aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado” – Huánuco 2016.

SUGERENCIAS

- A la Institución Educativa: considerar dentro de la Propuesta Pedagógica de la Institución Educativa la aplicación de los juegos educativos, a fin de mejorar el aprendizaje significativo en el área de Educación religiosa.
- A los docentes de Educación Religiosa, para que actualicen sus prácticas pedagógicas aplicando juegos educativos en el aula y con ello motiven la mejora del aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa.
- A la ODEC-HCO, para que promueva en sus capacitaciones la aplicación de juegos educativos en el área de Educación Religiosa como medio de aprendizaje, entendiendo que el juego es una actividad que el ser humano realiza espontáneamente y ello es beneficioso en varias circunstancias de la vida.
- A la Ugel Huánuco, a capacitar a los docentes en el uso constantemente de nuevas metodologías y técnicas de enseñanza en la aplicación de juegos educativos para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la región.

BIBLIOGRAFIA

- Allvé, J. (2003). Juegos de ingenio, editorial Parragón S.A. 2ª. Edición México, D.F.
- Aparecida (2007), "V Conferencia General del Episcopado Latinoamericano y del Caribe" (2007), CELAM, Colombia.
- Artigue, M., Douady, R. Y Otros. (2000). Ingeniería didáctica en educación matemática. Grupo Editorial Iberoamericano. Bogotá.
- Ausubel, D. P. (1976). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Ed. Trillas.
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: Ed. Paidós.
- Ausubel, David, (1990). Teoría del aprendizaje significativo, Editorial crítica.
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983): "Un punto de vista cognoscitivo". 2ª Edición. Editorial Trillas. México.
- Bexi Garcia M (2015), "Estrategias didácticas dirigidas a los docentes para el trabajo con niños y niñas con problemas de atención, en tercer año de educación general básica, poniendo énfasis en el juego como herramienta lúdica y elemento natural de aprendizaje", tesis, Santo Domingo Ecuador. issuu.com, 2015.
- Biblia de Jerusalén (1967), Desclee de Brouwer, Bilbao, España.
- Camones de la Torre, Vilma (1998) Las habilidades lingüísticas, Buenos Aires: Nova.
- Chacón, P. (2008). "El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje". Universidad Pedagógico experimental liberador. Caracas.
- Concilio Vaticano II (1965), Desclee de Brouwer, Bilbao España. .
- Decreto Ley N° 23211 (1980), "Concordato entre la Santa Sede y el Estado Peruano", Lima, Perú.
- FAUTAPO (2009), "Fundación Autapo para el Desarrollo de la Educación", Bolivia, Tomado de https://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/jue_fauta.pdf.
- González Carbajal (1991). Luis. "Ideas y creencias del hombre actual", Editorial Sal Terrae, Santander.
- Gutton, P. (2002). El juego de los niños. Editorial Hogar del libro. Edición original de 1973. Barcelona.
- Hernandez Sampieri (2010), Fundamentos de Metodología de la Investigación, Madrid, Mc Graw Hill, 336 páginas.
- Ley N° 29635 (2010), Ley de libertad religiosa, El peruano, Lima – Peru.
- Lilia Calderón A. (2012), "La investigación en el aula", Lima – Perú.
- MINEDU (2010), "Orientaciones para el Trabajo Pedagógico del Área de Educación Religiosa", ONDEC, Navarrate S.A.

- MINEDU (2011), diseño curricular básico nacional para la carrera profesional de profesor de educación inicial, primaria y secundaria especialidad de educación religiosa, Lima.
- Ministerio De Educación Del Perú (2009). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Lima: Ministerio de Educación.
- Morin, E. (2000). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Ordoñez, C. (2004, diciembre). Pensar Pedagógicamente desde el Constructivismo de las concepciones a las prácticas pedagógicas. Revista de estudios sociales N°19, 7-12.
- Orellana Liliana (2001), "Estadística Descriptiva", Argentina.
- Pablo VI (1975), Evangelii Nuntiandi, No 25, Roma.
- Sánchez Carlessi, Hugo y Reyes Meza, Carlos (2002). Metodología y Diseños en la Investigación Científica, Lima, Perú, Editorial: Universitaria.
- Tineo, L. (2010). Eduque con juegos, Perú: ediciones Honorio J.

REFERENCIA ELECTRÓNICA

- Benedicto XVI. (25 de abril de 2009). Discurso. Recuperado el 25 de abril de 2013, de Discurso a los profesores de religión de Italia: http://www.vatican.va/holy_father/benedict_xvi/speeches/2009/april/documents/hf_ben-xvi_spe_20090425_insegnanti-religione_sp.html
- colegiopadrecollado.blogspot.pe, 2013
- Crucialex.blogspot.pe.
- Eunice.fustero.es.
- gobiernodecanarias.org.
- <http://educacionaprende.blogspot.pe/>.
- http://librevuelo-vivianablog.blogspot.com/2012_08_01_archive.html.
- <http://www.monografias.com/trabajos66/creatividad-logico-matematica/creatividad-logico-matematica2.shtml>.
- <https://gr.pinterest.com>
- profesoresreligioncatolica.edebe.com.
- www.iglesia.cl.
- Carolina Pedraza (2011) <http://lahistoriadeljuego.blogspot.pe/2011/05/el-origen-del-juego-infantil.html>.

REFERENCIAS DOCUMENTALES TESIS

ANDRADE GOYESNUVIA Verónica y ANTE BRAVO Ana Cristina (2010), de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, realizaron una investigación sobre “Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las Instituciones Educativas “Darío EGAS GRIJALVA”, “Abdón CALDERON” Y “Manuel. J.BASTIDAS” de la ciudad de San Gabriel Provincia del Carchi. Trabajo de grado previo la obtención del Título de Licenciadas en Educación Parvularia.

CAMPOS ROCHA M., CHACC ESPINOZA I. y GÁLVEZ GONZÁLEZ P. (2006), de la Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, realizaron una investigación sobre “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”. Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales.

GASTIABURÚ FARFÁN Gloria María (2012), de la universidad San Ignacio de Loyola, Facultad de Educación Programa Académico de Maestría en Educación, realizó la siguiente investigación “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación, Mención de Psicopedagogía de la Infancia.

MONTOYA RÍOS C. A. y QUICENO ZAPATA M. J. (2009), de la Universidad Católica Popular del Risaralda-Colombia, programa de Licenciatura en Educación Religiosa Facultad de Ciencias Humanas, Sociales y de la Educación, realizaron una investigación sobre “La lúdica una metodología para la catequesis de primera comunión en la Diócesis de Cartago”. Tesis para optar Licenciatura en Educación Religiosa.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “Juegos educativos en el aprendizaje significativo de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”?	OBJETIVO GENERAL Determinar el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos educativos influyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.	JUEGOS EDUCATIVOS	Cognitivo	- Seleccionar los temas a desarrollarse utilizando los juegos educativos. - Adecuar cada juego educativo sistemática y secuencialmente de acuerdo a la relevancia de cada tema. - Organizar los juegos educativos a acuerdo a los aprendizajes esperados en cada sesión. - Preparación de materiales para el uso de los juegos educativos.	Recolección de datos. Lista de Likert. Experimentación y presentación de datos. Sesión de aprendizaje. Análisis e interpretación de datos. Moda, media y media aritmética.
				Afectivo social	- Aplicar los juegos educativos en el aprendizaje de educación religiosa a través de sesiones. - Utilizar un juego educativo por cada sesión. - Establecer las reglas de juego precisas y claras. Motivar la participación de los estudiantes en la aplicación de los juegos educativos.	
				Evaluación	- Evaluar a los estudiantes en comprensión doctrinal cristiana y discernimiento de fe. - Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la efectividad de los juegos educativos.	
Problemas específicos ¿De qué manera podemos identificar el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”?	Objetivos específicos Identificar el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.	Hipótesis específicos Los juegos educativos permiten identificar el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN RELIGIOSA	Comprensión Doctrinal Cristiana y Discernimiento de fe	- Explica la presencia de Dios en el proceso de salvación. - Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia. - Identifica la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras. - Descubre que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia. - Reconoce en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres. - Valora el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia. - Reconoce en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y - Propone su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor. - Identifica el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas. - Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.	

<p>¿Qué juegos educativos se aplicaran para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación religiosa del Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”?</p> <p>¿Cómo evaluar los resultados de la pre y pos prueba para determinar el nivel de influencia de los juegos educativos para el logro del aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”?</p>	<p>Aplicar los juegos educativos para desarrollar el aprendizaje significativo del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.</p> <p>Evaluar los resultados de la pre y pos prueba para determinar el nivel de influencia de los juegos educativos para el logro del aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.</p>	<p>La aplicación de juegos educativos permite desarrollar del aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.</p> <p>La evaluación de los resultados de la pre y pos prueba determinan el nivel de influencia de los juegos educativos para el logro del aprendizaje significativo en el área de Educación Religiosa en el Colegio Público Militar “Mariano Ignacio Prado – Huánuco 2016”.</p>			<p>- Identifica en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.</p> <p>- Reconoce el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE PREPRUEBA

Cuestionario de evaluación. La presente lista tipo liker está dirigida a los estudiantes de secundaria del Colegio Militar mariano Ignacio Prado y tiene como finalidad conocer a través de ello a los estudiantes, la calidad y conocimiento del área de educación religiosa y así lograr el aprendizaje significativo del curso.

Se encarece responder de manera sincera a cada uno de los ítems, según el criterio personal de su apreciación, marcando un aspa en el casillero correspondiente. Sólo debe marcar una opción por cada pregunta.

Escala Valorativa: LD = Logro destacado LP = Logro previsto EN = En proceso I = Inicio

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN ESTUDIANTIL	LD	LP	EN	I
1.- Explica la presencia de Dios en el proceso de salvación.				
2.- Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.				
3.- Identifica la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras.				
4.- Descubre que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia.				
5.- Reconoce en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres.				
6.- Valora el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia.				
7.- Reconoce en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega.				
8.- Propone su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor.				
9.- Identifica el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas.				
10.- Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.				
11.- Identifica en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.				
12.- Reconoce el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.				

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE POSTPRUEBA

Cuestionario de evaluación. La presente lista tipo liker está dirigida a los estudiantes de secundaria del Colegio Militar mariano Ignacio Prado y tiene como finalidad conocer a través de ello a los estudiantes, la calidad y conocimiento del área de educación religiosa y así lograr el aprendizaje significativo del curso.

Se encarece responder de manera sincera a cada uno de los ítems, según el criterio personal de su apreciación, marcando un aspa en el casillero correspondiente. Sólo debe marcar una opción por cada pregunta.

Escala Valorativa: **LD** = Logro destacado **LP** = Logro previsto **EN** = En proceso **I** = Inicio

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN ESTUDIANTEL	LD	LP	EN	I
1.- Explica la presencia de Dios en el proceso de salvación.				
2.- Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.				
3.- Identifica la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras.				
4.- Descubre que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia.				
5.- Reconoce en las fuentes doctrinales, que Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres.				
6.- Valora el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia.				
7.- Reconoce en los Evangelios las etapas de la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega.				
8.- Propone su proyecto de vida para vivir de acuerdo al mandamiento del amor.				
9.- Identifica el significado de las fuentes doctrinales para aplicar sus enseñanzas.				
10.- Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.				
11.- Identifica en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.				
12.- Reconoce el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	EN BUSCA DEL PERSONAJE BÍBLICO
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Explica la presencia de Dios en el proceso de salvación.	<ul style="list-style-type: none"> Explica la presencia de Dios en el proceso de salvación mediante un juego lúdico. Identifica e interioriza la presencia de Dios en la naturaleza. 	LA PRESENCIA DE DIOS EN EL PROCESO DE SALVACIÓN.

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “Dios está aquí”. Lectura bíblica: Is 7, 14, Lc 1, 26, Jer 1, 1-12 Oramos a Dios Padre por nuestras necesidades.	10	Biblia Datos Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Ficha de observación. Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción
VER	Recojo de saberes previos. Problematicación (conflicto cognitivo). ¿Qué personajes bíblicos conoces? ¿Qué sabes de ellos? ¿Cuál es su principal aporte en la historia de salvación? ¿Por qué es importante estudiarlo?	10			
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “Personajes bíblicos”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la siguiente manera: Se divide al curso en cinco grupos. Cada alumno hará dos de las fichas que se proponen. La imagen recortada del personaje no se colocará en la ficha, sino que se entregará al profesor. Este tendrá las imágenes expuestas en un panel, para que los estudiantes, una vez que se inicie el juego, puedan identificar a los distintos personajes con los cuales van a trabajar. La	40			

	<p>forma de jugar es la siguiente: Cada grupo elegirá un nombre bíblico. El primer grupo dará una serie de pistas al siguiente grupo para que intente adivinar de qué personaje se trata. Cuando se adivina el nombre de un personaje, su imagen se retira del panel de plumavit y la recoge el grupo que lo haya acertado. Cuando no se acierta, se salta al siguiente grupo y así sucesivamente.</p>				
<p>ACTUAR</p> <p>REVISAR</p>	<p><i>Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia)</i> Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?</p>	30			
ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS			
<p>Asertividad</p> <p>Responsabilidad</p>	<p>➤ Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.</p> <p>➤ Respeta y tolera las diversas opiniones y creencias de sus compañeros.</p>	✓ Ficha de observación			

EN BUSCA DEL PERSONAJE BÍBLICO

DEFINICIÓN

Se denominan personajes bíblicos a todos los hombres que aportaron con su testimonio de vida en largo camino de fidelidad a Dios por ser pueblo escogido por Él. Muchos de ellos son parte del pentateuco, reyes y profetas que hablan y viven la presencia de Dios en sus vidas.

OBJETIVOS

Que el alumno/a llegue a conocer la vida de distintos personajes bíblicos.

Que se familiarice con el uso y manejo de la Biblia (citas, libros, épocas...).

Que pueda aproximarse al mensaje de salvación de una manera lúdica, a través del modelo del héroe.

MATERIALES

Modelo de ficha que se entregará a cada participante para que la puedan rellenar (sin colocar la imagen).

Tijeras, pegamento, recortes de revistas religiosas, de libros, dibujos...

Panel de plumavit para poder colocar los distintos personajes, tomado de... Jesús Lacuey y Juan Pedro Castellano “Juegos para el área de religión” (profesoresreligioncatolica.edebe.com, 2015).

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

Se divide al curso en cinco grupos.

Cada alumno hará dos de las fichas que se proponen. La imagen recortada del personaje no se colocará en la ficha, sino que se entregará al profesor. Este tendrá las imágenes expuestas en un panel, para que los estudiantes, una vez que se inicie el juego, puedan identificar a los distintos personajes con los cuales van a trabajar.

La forma de jugar es la siguiente:

Cada grupo elegirá un nombre bíblico.

El primer grupo dará una serie de pistas al siguiente grupo para que intente adivinar de qué personaje se trata. Cuando se adivina el nombre de un personaje, su imagen se retira del panel de plumavit y la recoge el grupo que lo haya acertado. Cuando no se acierta, se salta al siguiente grupo y así sucesivamente.

No hay ganadores ni perdedores. El objetivo final es descubrir cada uno de los personajes (Área de religión, tomado de Aprender un camino interesante, tomado de profesoresreligioncatolica.edebe.com)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	EL GRAN JUEGO DE LA PASIÓN
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia, mediante juegos lúdicos. Asume el compromiso de vivir de acuerdo a los principios de su fe religiosa. 	JESÚS DE NAZARETH

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “El misionero”. Lectura bíblica: Mt 27, 1 - 66 Oremos a Dios Padre por nuestras necesidades.	10	Biblia Datos Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Ficha de observación. Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción
VER	Recojo de saberes previos. Problematicación (conflicto cognitivo). ¿Por qué Jesús comparece ante Pilatos? ¿Quiénes le ayudan en gran camino del vía crucis? ¿Qué ocurre después de la muerte de Jesús? ¿A quiénes se aparece Jesús al tercer día?	10			
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “El gran juego de la pasión”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la siguiente manera: Para poder jugar es necesario que los estudiantes conozcan ya la historia de la Pasión de Jesús. Siempre que los estudiantes sean más de cuatro, se jugará por parejas. Si no, se hará individualmente. Cada pareja tendrá una ficha y, para poder empezar a jugar, deberán responder a una pregunta. Si saben responderla, podrán lanzar el dado y seguir avanzando. Si no, el turno le	40			

	<p>corresponderá a la siguiente pareja.</p> <p>Las preguntas y pruebas las formulará el profesor y nadie más deberá ver la hoja en la que están escritas.</p> <p>Cuando se cae en un casillero con un dado dibujado, se vuelve a tirar.</p> <p>Los casilleros con una "P" son los que indican que debe realizarse una PRUEBA. Cuando se pase por una de ellas, la ficha se detendrá obligatoriamente y los jugadores deberán realizar una prueba, mientras el juego continúa. Podrán volver a tirar una vez superada la prueba, cuando les vuelva a tocar su turno.</p> <p>Los casilleros con una doble flechita dibujada son los de DILEMAS. Si los jugadores resuelven correctamente el dilema que se les plantee, tomarán el atajo que señala la flecha de la derecha para avanzar. Si no lo resuelven bien, continuarán avanzando normalmente, siguiendo la flecha de la izquierda.</p>				
<p>ACTUAR</p> <p>REVISAR</p>	<p><i>Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia)</i> Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?</p>	30			
ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS			
<p>Asertividad</p> <p>Responsabilidad</p>	<p>➤ Valora su pertenencia a una comunidad de fe y acepta su mensaje doctrinal.</p> <p>➤ Muestra puntualidad y orden en el cumplimiento de sus actividades encargadas.</p>	<p>✓ Ficha de observación</p>			

EL GRAN JUEGO DE LA PASIÓN

DEFINICIÓN

Se denominan personajes bíblicos a todos los hombres que aportaron con su testimonio de vida en largo camino de fidelidad a Dios por ser pueblo escogido por Él. Muchos de ellos son parte del pentateuco, reyes y profetas que hablan y viven la presencia de Dios en sus vidas.

OBJETIVOS

Que el alumno llegue a conocer con detalle la Pasión de Jesús.

Que pueda aproximarse al mensaje de salvación de una manera lúdica, a través de la pasión de Jesús.

MATERIALES

Tablero (que aparece más adelante), dado y fichas.

Hojas de preguntas, pruebas y dilemas.

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

Para poder jugar es necesario que los estudiantes conozcan ya la historia de la Pasión de Jesús.

Siempre que los estudiantes sean más de cuatro, se jugará por parejas. Si no, se hará individualmente.

Cada pareja tendrá una ficha y, para poder empezar a jugar, deberán responder a una pregunta.

Si saben responderla, podrán lanzar el dado y seguir avanzando. Si no, el turno le corresponderá a la siguiente pareja.

Las preguntas y pruebas las formulará el profesor y nadie más deberá ver la hoja en la que están escritas.

Cuando se cae en un casillero con un dado dibujado, se vuelve a tirar.

Los casilleros con una "P" son los que indican que debe realizarse una PRUEBA. Cuando se pase por una de ellas, la ficha se detendrá obligatoriamente y los jugadores deberán realizar una prueba, mientras el juego continúa. Podrán volver a tirar una vez superada la prueba, cuando les vuelva a tocar su turno.

Los casilleros con una doble flechita dibujada son los de DILEMAS. Si los jugadores resuelven correctamente el dilema que se les plantee, tomarán el atajo que señala la flecha de la derecha para avanzar. Si no lo resuelven bien, continuarán avanzando normalmente, siguiendo la flecha de la izquierda.

Las PREGUNTAS se harán al azar, sin coincidir con el número de los casilleros (para que no se vuelvan a escuchar las mismas preguntas antes de que haya pasado un cierto tiempo) (Área de religión, tomado de... Jesús Lacuey y Juan Pedro Castellano "Juegos para el área de religión" (profesoresreligioncatolica.edebe.com, 2015).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	EL TENDERERO
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Identifica la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la importancia del mensaje de las Sagradas Escrituras, elaborando viñetas sobre las bienaventuranzas de Jesús. Interioriza el respeto a la naturaleza y a las personas como obra de Dios. 	LA IMPORTANCIA DEL MENSAJE DE LAS SAGRADAS ESCRITURAS.

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “El Señor es mi pastor”. Lectura bíblica: Jn 10,11-18 Rezamos el Padre Nuestro.	10			
VER	Recojo de saberes previos. Problematisación (conflicto cognitivo). ¿Quiénes son los personajes? ¿Dios, qué misión les ha encomendado? ¿A quiénes conoces? ¿Quiénes son llamados para esta misión?	10			
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “el tenderero”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la siguiente manera: se forman grupos de 3 miembros a los que se reparte una fotocopia con las ilustraciones de la página siguiente sobre el tema de la transmisión de la Palabra (o bien se copian en el pizarrón). Luego, cada grupo escoge una ilustración y el integrante con más aptitudes para el dibujo la reproduce en una hoja; entre todos deben pintarla y, además, intentar decir en voz alta qué significa cada ilustración en el contexto de la secuencia de todas ellas. El profesor o algún alumno leerá las viñetas que corresponden a cada una de las ilustraciones, que explican su significado, para que los estudiantes lo contrasten con sus propias interpretaciones. Finalmente, anotarán en el extremo inferior de cada ilustración el texto	40	Biblia Datos Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Ficha de observación. Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción

	de la viñeta que le corresponde y colgarán las ilustraciones en orden. Será necesario tender un cordel o hilo de lado a lado de la sala. Se podrán colgar las ilustraciones con una pinza, toma papeles o ganchos (Área de religión, tomado de Aprender un camino interesante.				
ACTUAR	<i>Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia)</i> Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura.	30			
REVISAR	Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?				
ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS			
Asertividad	➤ Fomenta el amor al prójimo con su testimonio de vida.	✓ Ficha de observación			
Responsabilidad	➤ Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo.				

EL TENDEDERO

DEFINICIÓN

El tendedero es un juego educativo que permite conocer escenas y pasajes bíblicos, se trabaja en grupos de tres; los cuales ilustraran las viñetas y luego explicarlos. Para que sea más interesante anotarán en el extremo inferior de cada ilustración el texto de la viñeta que le corresponde y colgarán las ilustraciones en orden.

OBJETIVOS

Que el alumno sea capaz de familiarizarse con el mundo bíblico a través de las ilustraciones y entender su simbolismo.

Que pueda aproximarse al mensaje de salvación de una manera lúdica, a través de ilustraciones bíblicas.

MATERIALES

Cordón o hilo, toma papeles y pinturas para pintar las ilustraciones.

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

Se forman grupos de 3 miembros a los que se reparte una fotocopia con las ilustraciones de la página siguiente sobre el tema de la transmisión de la Palabra (o bien se copian en el pizarrón).

Luego, cada grupo escoge una ilustración y el integrante con más aptitudes para el dibujo la reproduce en una hoja; entre todos deben pintarla y, además, intentar decir en voz alta qué significa cada ilustración en el contexto de la secuencia de todas ellas.

El profesor o algún alumno leerá las viñetas que corresponden a cada una de las ilustraciones, que explican su significado, para que los alumnos lo contrasten con sus propias interpretaciones.

Finalmente, anotarán en el extremo inferior de cada ilustración el texto de la viñeta que le corresponde y colgarán las ilustraciones en orden. Será necesario tender un cordel o hilo de lado a lado de la sala. Se podrán colgar las ilustraciones con una pinza, toma papeles o ganchos (Área de religión, tomado de Aprender un camino interesante, tomado de... Jesús Lacuey y Juan Pedro Castellano "Juegos para el área de religión" (profesoresreligioncatolica.edebe.com, 2015).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	SUDOKU SOBRE LOS MILAGROS DE JESÚS
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Descubre que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia.	<ul style="list-style-type: none"> Descubre que Dios ha enviado a su hijo Jesús hecho hombre para salvar a la humanidad a través de su Iglesia, completando el sudoku. Asume la decisión de conservar y defender la vida en todas sus formas. 	Inicio de la vida pública de Jesús de Nazaret (milagros).

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “Jesucristo yo estoy aquí”. Lectura bíblica: 2 Cor 4,8-12 Oremos por la paz en el mundo.	10	Biblia Datos Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Ficha de observación. Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción
VER	Recojo de saberes previos. Problematización (conflicto cognitivo). ¿Qué entiendes por milagro? ¿Has visto alguna vez un milagro? ¿Cuáles son sus características? ¿Crees que Dios sigue obrando milagros hoy?	10			
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “Sudoku sobre los milagros de Jesús”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la siguiente manera: Tienen que colocar cada ficha de las que rodean el gran cuadro del centro en el lugar que le corresponda y así reconstruir un texto oculto. Para ello, fíjense en los cuadritos que están dentro del gran cuadro central porque ahí aparecen huecos y letras. Una vez que han fijado, busquen en las fichas de su alrededor aquella que encaje con uno de los huecos del centro, como si colocásemos la ficha encima suyo. Sólo si cada ficha está dentro de su hueco correspondiente, podrán leer el texto, relacionado con los milagros de Jesús. El juego es individual. Tienen 5 minutos para desarrollarlo. No valen borrones ni correcciones.	40			
ACTUAR	Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana	30			

REVISAR	<p>(Transferencia) Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?</p>				
ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
Asertividad Responsabilidad		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Promueve el respeto a la persona humana en todas sus dimensiones, a la luz del evangelio. ➤ Respeto las creencias de otras confesiones religiosas. 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ficha de observación 	

SUDOKU SOBRE LOS MILAGROS DE JESÚS

DEFINICIÓN

El sudoku es un juego matemático que se publicó por primera vez a finales de la década de 1970 y se popularizó en Japón en 1986, dándose a conocer en el ámbito internacional en 2005 cuando numerosos periódicos empezaron a publicarlo en su sección de pasatiempos. ¿En qué consiste este nuevo tipo de rompecabezas? Tienes que colocar cada ficha de las que rodean el gran cuadro del centro en el lugar que le corresponda y así reconstruir un texto oculto. Para ello, fijaras en los cuadritos que están dentro del gran cuadro central porque ahí aparecen huecos y letras. Una vez que has fijado, busca en las fichas de su alrededor aquella que encaje con uno de los huecos del centro, si colocásemos la ficha encima suyo. Sólo si cada ficha está dentro de su hueco correspondiente, podrás leer el texto, relacionado con los milagros de Jesús

OBJETIVOS

Que los estudiantes conozcan los milagros de Jesús a través de este sudoku sobre los milagros de Jesús.

MATERIALES

Hoja impresa.

Lápices de colores.

Goma.

Imágenes de los milagros de Jesús.

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

Tienen que colocar cada ficha de las que rodean el gran cuadro del centro en el lugar que le corresponda y así reconstruir un texto oculto.

Para ello, fíjense en los cuadritos que están dentro del gran cuadro central porque ahí aparecen huecos y letras.

Una vez que han fijado, busquen en las fichas de su alrededor aquella que encaje con uno de los huecos del centro, como si colocásemos la ficha encima suyo. Sólo si cada ficha está dentro de su hueco correspondiente, podrán leer el texto, relacionado con los milagros de Jesús.

El juego es individual.

Tienen 5 minutos para desarrollarlo.

No valen borrones ni correcciones, tomado de... Isabel Puga "Tallita y las clases de religión" (colegiopadrecollado.blogspot.pe, 2013).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	EL GRAN JUEGO DE LA OCA
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Reconoce en las fuentes doctrinales, Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce en las fuentes doctrinales, Dios tiene un Plan de Salvación para todos los hombres, mediante el juego de la oca. Reconoce a Dios en las personas de su entorno. 	LAS FUENTES DOCTRINALES, DIOS TIENE UN PLAN DE SALVACIÓN PARA TODOS LOS HOMBRES.

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “Tú estás aquí”. Lectura bíblica: Lc 14,1-14 Demos gracias a Dios por vida de nuestros padres.	10			
VER	Recojo de saberes previos. Problematización (conflicto cognitivo). ¿Qué son los evangelios? ¿Quiénes lo escribieron? ¿Cuánto conozco sobre los personajes bíblicos? ¿Cómo tengo que leer los evangelios?	10			
JUZGAR	<p>Construcción del nuevo conocimiento.</p> <p>Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “El gran juego de la oca”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la manera siguiente: se juega igual que en el conocido juego de la Oca.</p> <p>Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 43 casillas con dibujo alegóricos a conceptos de clase de religión. Puede hacerse grupos de 4, 5 o 6 alumnos.</p> <p>En su turno, cada jugador, tira dos dados que le indica el número de casillas que debe avanzar.</p> <p>Lo gana el primer jugador que llegue a la casilla 43, donde le espera la figura de Jesús.</p> <p>Explicación de las casillas</p> <p>Cada casilla hace referencia a un contenido dado en clase de tercero o cuarto.</p> <p>Se trata de un buen juego para hacer un repaso o para ir asentando y recordando conceptos.</p>	40	Biblia Datos Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Ficha de observación. Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción
ACTUAR	<p>Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia)</p> <p>Se desarrolla las preguntas de la</p>	30			

REVISAR	ficha de trabajo y las hojas de control de lectura. Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?				
ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS			
Asertividad Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora su pertenencia a una comunidad de fe y acepta su mensaje doctrinal. ➤ Muestra puntualidad y orden en el cumplimiento de sus actividades encargadas. 	✓ Ficha de observación			

EL GRAN JUEGO DE LA OCA

DEFINICIÓN

El gran juego de la oca...Se juega igual que en el conocido juego de la Oca. Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 43 casillas con dibujo alegóricos a conceptos de clase de religión. Puede hacerse grupos de 4, 5 o 6 alumnos. En su turno, cada jugador, tira dos dados que le indica el número de casillas que debe avanzar. Lo gana el primer jugador que llegue a la casilla 43, donde le espera la figura de Jesús.

OBJETIVOS

Que los estudiantes a través del juego de la oca, conozcan pasajes bíblicos que refuercen su comprensión doctrinal cristiana y discernimiento de fe.

MATERIALES

Hojas impresas, lápices, biblia y mucho entusiasmo.

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

Se juega igual que en el conocido juego de la Oca.

Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 43 casillas con dibujo alegóricos a conceptos de clase de religión.

Puede hacerse grupos de 4, 5 o 6 alumnos.

En su turno, cada jugador, tira dos dados que le indica el número de casillas que debe avanzar.

Lo gana el primer jugador que llegue a la casilla 43, donde le espera la figura de Jesús.

Explicación de las casillas

Cada casilla hace referencia a un contenido dado en clase de tercero o cuarto.

Se trata de un buen juego para hacer un repaso o para ir asentando y recordando conceptos, tomado de...

Isabel Puga "Tallita y las clases de religión" (colegiopadrecollado.blogspot.pe, 2011).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	LA SANTA MISA
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Reconoce la importancia de los Sacramentos.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia de los Sacramentos, elaborando una infografía de la eucaristía. Valora el efecto espiritual de los Sacramentos y los recibe con frecuencia. 	LA IMPORTANCIA DE LOS SACRAMENTOS.

III. SECUENCIA DIDACTICA

III. CULMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD					
MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “Eucaristía”. Lectura bíblica: Lc 13,22-30 Oremos por todos niños, ancianos, enfermos que sufren la indiferencia de la gente.	10	Biblia Datos Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Ficha de observación. Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción
VER	Recojo de saberes previos. Problematicación (conflicto cognitivo). ¿Qué es la eucaristía? ¿Quién instituyó la eucaristía? ¿Quiénes pueden participar en ella? ¿Por qué es importante estudiarlo?	10			
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “La Santa Misa”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la siguiente manera: Se juega igual que en el conocido juego de la Oca. Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 47 casillas con dibujo sobre la eucaristía. Puede hacerse grupos de 4 alumnos. En su turno, cada jugador, tira dos dados que le indica el número de casillas que debe avanzar. Lo gana el primer jugador que llegue a la casilla 47, donde le espera la figura del Espíritu Santo.	40			
ACTUAR	Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia) Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura.	30			
REVISAR	Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?				
ACTITUDES		INDICADORES		INSTRUMENTOS	
Asertividad		➤ Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.		✓ Ficha de observación	
Responsabilidad		➤ Respeta y tolera las diversas opiniones y creencias de sus compañeros.			

LA EUCARÍSTIA (SANTA MISA)

DEFINICIÓN

La Eucaristía es un sacramento en el que se hace presente Jesús resucitado y que alimenta la nueva vida del cristiano. Celebramos en comunidad y compartimos la mesa del Señor. En ella identificamos y comprendemos las partes de la Eucaristía.

OBJETIVOS

Reconocer los elementos de una celebración y aprender a prepararla y a participar en ella.

Valorar la Eucaristía como un sacramento de encuentro con Jesús resucitado e identificar las partes de la celebración.

MATERIALES

Laminas impresa, dados, fichas de trabajo, imágenes con la eucaristía...

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

Se juega igual que en el conocido juego de la Oca.

Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 47 casillas con dibujo sobre la eucaristía.

Puede hacerse grupos de 4 alumnos.

En su turno, cada jugador, tira dos dados que le indica el número de casillas que debe avanzar.

Lo gana el primer jugador que llegue a la casilla 47, donde le espera la figura del Espíritu Santo. Tomado de... Isabel Puga "Tallita y las clases de religión" (colegiopadrecollado.blogspot.pe, 2013).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	60 PREGUNTAS SOBRE PARÁBOLAS
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Reconoce en los Evangelios la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce en los Evangelios la vida de Jesús y el mensaje que nos entrega, graficando la parábola del buen samaritano, de manera sencilla y clara. Valora a todas las personas como obra de Dios. 	LOS EVANGELIOS LA VIDA DE JESÚS Y EL MENSAJE QUE NOS ENTREGA.

III. SECUENCIA DIDACTICA

III. SELECCIÓN DIDÁCTICA							
MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS			
				TECNICAS	INSTRUMENTOS		
CELEBRAR	Canto: “Como el Hijo Prodigio”. Lectura bíblica: Sal 143 Oremos por las vocaciones religiosas y sacerdotales.	10	Biblia	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	Ficha de observación.		
VER	Recojo de saberes previos. Problematicación (conflicto cognitivo). ¿Qué son las parábolas? ¿Por qué Jesús usó esta manera de enseñar? ¿Cuántas parábolas hay? ¿De ellas cuáles conoces? Explica.	10					
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “60 preguntas sobre parábolas”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la siguiente manera: Cada uno trabajará con su biblia. El trabajo es individual. Estudiante que pase la respuesta a su compañero se quita puntos.	40				Dados	Registro de evaluación.
						Ficha de trabajo	Registro de observación de actitudes.
			Hojas impresas	PRUEBA ESCRITA	Registro de producción		
ACTUAR	Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia) Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura.	30	Cuaderno	JUEGOS EDUCATIVOS			
REVISAR	Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?						
ACTITUDES	INDICADORES		INSTRUMENTOS				
Asertividad	➤ Fomenta el amor al prójimo con su testimonio de vida.		✓ Ficha de observación				
Responsabilidad	➤ Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo						

60 PREGUNTAS SOBRE PARÁBOLAS

DEFINICIÓN

Los juegos sobre la Parábola, ayudan a entender el mensaje de Cristo Jesús. Parábola deriva del griego "parabolé", término que sugiere una comparación. Una parábola es un relato corto, con forma de historia sencilla, real o inventada pero no fantasiosa, mediante la cual Jesús establece una comparación: "igual que sucede en tal caso, así sucede en tal otro". Esta comparación pretende mostrarnos una enseñanza de tipo "espiritual". No tenemos que olvidar que Jesús fue un predicador itinerante, y las parábolas son explicaciones y anuncio de su mensaje.

La parábola es diferente de la metáfora que consiste en una palabra usada con un significado o en un contexto diferente al habitual. Respecto a la alegoría se diferencia en que en ésta todos los detalles y figuras tienen significado, aunque en algunos casos sea forzado, mientras que en la parábola, todos los detalles tienen la finalidad de subrayar y enfatizar el mensaje único que el relato quiere enseñar.

OBJETIVOS

Entender y comprender mediante la parábola el mensaje de Cristo Jesús.

Compartir el mensaje de Cristo de manera sencilla y entendible.

MATERIALES

Hoja impresa, imágenes con las parábolas, lápices de colores...

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

Cada uno trabajará con su biblia.

El trabajo es individual.

Estudiante que pase la respuesta a su compañero se quita puntos, tomado de... Eunice Laveda "Concurso bíblico" (eunice.fustero.es, 2016).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	CRUCIGRAMA SOBRE LOS MANDAMIENTOS
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Reconoce el rol del laico en la vida de la Iglesia y su misión en el mundo proponiendo en su proyecto de vida cumplir los Mandamientos.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce el rol del laico en la vida de la Iglesia y su misión en el mundo proponiendo en su proyecto de vida cumplir los Mandamientos, realizando un crucigrama. Valora a sus padres y a sí mismo, respetándoles y respetándose como imagen de Dios. 	EL HOMBRE Y LA VIVENCIA DE LOS MANDAMIENTOS DE DIOS Y DE LA IGLESIA.

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “Dios es amor”. Lectura bíblica: Lc 3,10-18 Oremos para que nuestra vida esté al servicio de la humanidad.	10	Biblia Datos Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Ficha de observación. Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción
VER	Recojo de saberes previos. Problematización (conflicto cognitivo). ¿Qué son los mandamientos? ¿Cuántos son? ¿Por qué solo hay 10? ¿Qué mandamiento nos dejó Jesús? ¿Por qué es importante estudiarlo?	10			
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “Crucigrama sobre los mandamientos”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la siguiente manera: El jugador necesita un lápiz y un crucigrama. Al inicio el jugador lee las pistas de la palabra, que suelen ser descripciones, definiciones o sinónimos, algunos crucigramas usan fotos. Las palabras se escriben en forma vertical u horizontal. Se escribe una letra por casilla hasta formar la palabra (habitualmente sin tildes). Las letras en las casillas de	40			

	<p>intersección deben ser válidas para la palabra horizontal y la palabra vertical.</p> <p>Las casillas negras no se colocan letras.</p> <p>Gana el jugador si logra completar todas las casillas del tablero.</p>				
<p>ACTUAR</p> <p>REVISAR</p>	<p><i>Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia)</i> Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?</p>	30			
ACTITUDES	INDICADORES		INSTRUMENTOS		
<p>Asertividad</p> <p>Responsabilidad</p>	<p>➤ Promueve el respeto a la persona humana en todas sus dimensiones, a la luz del evangelio.</p> <p>➤ Respeto las creencias de otras confesiones religiosas.</p>		<p>✓ Ficha de observación</p>		

CRUCIGRAMA DE LOS MANDAMIENTOS

DEFINICIÓN

Los crucigramas bíblicos son juegos didácticos que ayudan a profundizar nuestra fe. Por ello, Los Diez Mandamientos son diez leyes en la Biblia que Dios dio a la nación de Israel poco después de su éxodo desde Egipto. Los Diez Mandamientos son esencialmente un resumen de los más de 600 mandamientos contenidos en la ley del Antiguo Testamento. Los primeros cuatro mandamientos tratan de nuestra relación con Dios. Los siguientes seis mandamientos tratan de nuestra relación con los demás. Los Diez Mandamientos están registrados en la Biblia en Éxodo 20:1-17 y Deuteronomio 5:6-21 .Los juegos bíblicos...

OBJETIVOS

Conocer y respetar los Diez Mandamientos y comprender su alcance y su importancia en la vida personal.

MATERIALES

Hoja impresa, biblia, imágenes son los 10 mandamientos, lápices de colores...

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

El jugador necesita un lápiz y un crucigrama.

Al inicio el jugador lee las pistas de la palabra, que suelen ser descripciones, definiciones o sinónimos, algunos crucigramas usan fotos.

Las palabras se escriben en forma vertical u horizontal.

Se escribe una letra por casilla hasta formar la palabra (habitualmente sin tildes).

Las letras en las casillas de intersección deben ser válida para la palabra horizontal y la palabra vertical.

Las casillas negras no se colocan letras.

Gana el jugador si logra completar todas las casillas del tablero, tomado de... Alex P. Miranda S "Crucigramas CI" (crucialex.blogspot.pe, 2012).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	HISTORIA DE SALVACIÓN: MOISÉS
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Analiza el dinamismo creador de Dios Padre en el proceso de la Salvación: los patriarcas, los jueces, los reyes, los profetas.	<ul style="list-style-type: none"> Analiza el dinamismo creador de Dios Padre en el proceso de la Salvación: los patriarcas, los jueces, los reyes, los profetas, realizando las actividades que se consignan en la ficha de trabajo. Asume su forma de vida como parte de su proyecto en ejecución. 	MOISÉS: EL DINAMISMO CREADOR DE DIOS PADRE EN EL PROCESO DE LA SALVACIÓN: LOS PATRIARCAS, LOS JUECES, LOS REYES, LOS PROFETAS.

III. SECUENCIA DIDACTICA

III. SELECCIÓN DIDÁCTICA					
MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “Cántico de Moisés”. Lectura bíblica: Dt 15,7-11 Oremos por las necesidades de la iglesia.	10	Biblia	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	Ficha de observación.
VER	Recojo de saberes previos. Problematicación (conflicto cognitivo). ¿Quién fue Moisés? ¿Cuál es su principal aporte en la historia de salvación? ¿Por qué es importante estudiarlo?	10			
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “La vida de Moisés”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la manera siguiente: El jugador necesita un lápiz y una hoja impresa. Gana el jugador si logra completar todas las preguntas de la hoja impresa.	40			
ACTUAR	Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia) Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura.	30			
REVISAR	Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?				
ACTITUDES INDICADORES			INSTRUMENTOS		

Asertividad Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora su pertenencia a una comunidad de fe y acepta su mensaje doctrinal. ➤ Respeta y tolera las diversas opiniones y creencias de sus compañeros. 	✓ Ficha de observación
--------------------------------	--	------------------------

PREGUNTAS SOBRE MOISES

DEFINICIÓN

Moisés es uno de los personajes bíblicos más estudiados y del cual se ha dicho que tuvo una misión importante en la historia del pueblo de Israel. Moisés era el hombre quien Dios usó para sacar Su pueblo de la esclavitud en Egipto.

Moisés alzó su vara y el Mar Rojo se partió.

Moisés era el hombre que tuvo un encuentro con Dios en el monte de Sinaí y recibió los Diez Mandamientos.

Moisés era el hombre quien Dios usó para guiar Su pueblo por el desierto a la "Tierra Prometida".

Cuando Dios necesita que se haga algo, frecuentemente emplea a hombre para hacerlo. Si Dios necesite hacer algo hoy día, quizás use a Ud.

El éxito de Moisés no tuvo nada que ver con su propia sabiduría y fuerza. Su éxito provino del poder de Dios. Su éxito de Ud. también podría provenir de Dios.

OBJETIVOS

Comprender la misión de Moisés y su respuesta a la llamada de Dios.

Interiorizar el camino de Israel hacia la libertad y extraer un mensaje para situaciones actuales.

Obtener información complementaria sobre Moisés y su misión.

MATERIALES

Hojas impresas, lápices de colores, biblia...

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

El jugador necesita un lápiz y una hoja impresa.

Gana el jugador si logra completar todas las preguntas de la hoja impresa (Moisés para todos, tomado de <https://gr.pinterest.com>).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	CAMINOS DE NUESTRA FE
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la presencia actual de Jesucristo en la Iglesia, escogiendo 10 personajes bíblicos que su vida y testimonio son significativos para ti. Propone en su proyecto de vida vivir de acuerdo al mandamiento del amor. 	EL HOMBRE Y LA BÚSQUEDA DE LA VERDAD DE DIOS Y DE LA IGLESIA: CULTURA BÍBLICA.

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “Yo tengo una amigo que me ama”. Lectura bíblica: Ez 16,60-63 Oremos por los enfermos terminales.	10			
VER	Recojo de saberes previos. Problematicación (conflicto cognitivo). ¿Cuáles son los Apóstoles de Jesús? ¿Qué personajes bíblicos conoces? ¿Qué sabes de ellos? ¿Cuál es su principal aporte en la historia de salvación? ¿Por qué es importante estudiarlo? ¿Qué sabes de Jesús?	10	Biblia		
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “Caminos de nuestra fe”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la siguiente manera: Para poder jugar es necesario que los estudiantes conozcan ya la biblia, Jesús de Nazaret, María, la Pasión de Jesús... Siempre que los estudiantes sean más de cuatro, se jugará individualmente. Si saben responderla, podrán lanzar el dado y seguir avanzando. Si no, el turno le corresponderá al siguiente jugador. Las preguntas y pruebas las formulará el profesor y nadie más deberá ver la hoja en la que están escritas.	40	Dados Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Ficha de observación. Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción
ACTUAR	Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia)				

REVISAR	Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura. Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?	30			
ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS			
Asertividad Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo. ➤ Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área. 	✓ Ficha de observación			

CAMINO DE NUESTRA FE

DEFINICIÓN

Reconocer algunos hechos, palabras, acontecimientos, vidas, compromisos de los Apóstoles, los profetas, sacramentos, parábolas, reconocimiento de Jesús como verdadero Dios y verdadero hombre...

OBJETIVOS

Objetivo: profundizar los contenidos bíblicos para mayor conocimiento y practica de nuestra fe.

MATERIALES

Laminas, dados, fichas de juego...

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

Para poder jugar es necesario que los estudiantes conozcan ya la biblia, Jesús de Nazaret, María, la Pasión de Jesús...

Siempre que los estudiantes sean más de cuatro, se jugará individualmente.

Si saben responderla, podrán lanzar el dado y seguir avanzando. Si no, el turno le corresponderá al siguiente jugador.

Las preguntas y pruebas las formulará el profesor y nadie más deberá ver la hoja en la que están escritas (Área de religión, tomado de Aprender un camino interesante, tomado de José Tacca puma, 2011.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	MARIA NUESTRA MADRE
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Identifica en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica en la historia de la Iglesia el trabajo que realizó María como discípula y misionera de Jesús, completando el crucigrama. Asume el compromiso de vivir de acuerdo a los principios de su fe religiosa. 	MARÍA, MADRE DE DIOS Y DE LA IGLESIA. LAS ADVOCACIONES MARIANAS.

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “Madre”. Lectura bíblica: Lc 14,25-33 Oremos por todas las madres que luchan por la vida de sus hijos.	10	Biblia	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	Ficha de observación.
VER	Recojo de saberes previos. Problematización (conflicto cognitivo). ¿Quién fue María? ¿Cuál es su principal virtud? ¿Cuál es su principal aporte en la historia de salvación? ¿Por qué es importante estudiarlo?	10			
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “Crucigrama María Madre de Dios”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de manera siguiente: El jugador necesita un lápiz y un crucigrama. Al inicio el jugador lee las pistas de la palabra, que suelen ser descripciones, definiciones o sinónimos, algunos crucigramas usan fotos. Las palabras se escriben en forma vertical u horizontal. Se escribe una letra por casilla hasta formar la palabra (habitualmente sin tildes). Las letras en las casillas de intersección deben ser válidas	40	Dados Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción

	para la palabra horizontal y la palabra vertical. Las casillas negras no se colocan letras. Gana el jugador si logra completar todas las casillas del tablero.				
ACTUAR REVISAR	<i>Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia)</i> Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura. Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?	30			
ACTITUDES	INDICADORES		INSTRUMENTOS		
Asertividad Responsabilidad	➤ Promueve el respeto a la persona humana en todas sus dimensiones, a la luz del evangelio. ➤ Respeta las creencias de otras confesiones religiosas.		✓ Ficha de observación		

CRUCIGRAMA SOBRE MARÍA

DEFINICIÓN

En la historia de la mariología se pone de relieve cómo la maternidad de Santa María fue considerada primero en su connotación más estricta en el hecho de haber concebido y dado a luz; después el ejercicio de esta maternidad a lo largo de toda la historia del Señor, sobre todo al pie de la Cruz.

OBJETIVOS

Profundizar la presencia de María en la historia de salvación y en la vida de iglesia.

Reconocer a María como Madre y maestra en la cotidianidad de nuestra vida.

MATERIALES

Imágenes de María nuestra madre, Hoja impresa, biblia, lápices de colores...

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

El jugador necesita un lápiz y un crucigrama.

Al inicio el jugador lee las pistas de la palabra, que suelen ser descripciones, definiciones o sinónimos, algunos crucigramas usan fotos.

Las palabras se escriben en forma vertical u horizontal.

Se escribe una letra por casilla hasta formar la palabra (habitualmente sin tildes).

Las letras en las casillas de intersección deben ser válida para la palabra horizontal y la palabra vertical.

Las casillas negras no se colocan letras.

Gana el jugador si logra completar todas las casillas del tablero (Iglesia, tomado de www.iglesia.cl).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

ÁREA: Educación Religiosa

I. DATOS GENERALES

COLEGIO MILITAR “MARIANO IGNACIO PRADO” –HUÁNUCO.			
UNIDAD DIDÁCTICA:	“CREER PARA VER”.	SESIÓN	LOS SACRAMENTOS
DOCENTE	José TACCA PUMA		
GRADO Y SECCIÓN: 4°	TIEMPO: 2 horas	FECHA:	

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE ESPERADO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONOCIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión Doctrinal Cristiana. Discernimiento de Fe. 	Reconoce el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce el efecto espiritual de los Sacramentos en la vida del cristiano, resolviendo el crucigrama y las preguntas. Asume responsablemente la práctica de los valores cristianos como norma de vida. 	EL EFECTO ESPIRITUAL DE LOS SACRAMENTOS EN LA VIDA DEL CRISTIANO.

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	
				TECNICAS	INSTRUMENTOS
CELEBRAR	Canto: “Grano de Mostaza”. Lectura bíblica: Mr, 14, 34-50 Oremos al Señor por nuestra forma de ser y proceder.	10	Biblia	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	Ficha de observación.
VER	Recojo de saberes previos. Problematisación (conflicto cognitivo). ¿Qué son los sacramentos? ¿Cuántos son? ¿Por qué tenemos que recibirlo? ¿Cuántos sacramentos puedo recibir en mi vida?	10			
JUZGAR	Construcción del nuevo conocimiento. Rescatando los saberes previos se compartirá hoy el nuevo juego educativo “Crucigrama sobre los Sacramentos”. Proponemos trabajar esta actividad educativa de la siguiente manera: El jugador necesita un lápiz y un crucigrama. Al inicio el jugador lee las pistas de la palabra, que suelen ser descripciones, definiciones o sinónimos, algunos crucigramas usan fotos. Las palabras se escriben en forma vertical u horizontal. Se escribe una letra por casilla hasta formar la palabra (habitualmente sin tildes). Las letras en las casillas de intersección deben ser válidas para la palabra horizontal y la palabra vertical. Las casillas negras no se colocan letras.	40	Dados Ficha de trabajo Hojas impresas Cuaderno	JUEGOS EDUCATIVOS PRUEBA ESCRITA	Registro de evaluación. Registro de observación de actitudes. Registro de producción

	Gana el jugador si logra completar todas las casillas del tablero.				
ACTUAR	<i>Incorporación del nuevo saber en la vida cotidiana (Transferencia)</i> Se desarrolla las preguntas de la ficha de trabajo y las hojas de control de lectura.	30			
REVISAR	Meta cognición: ¿Qué aprendí en esta sesión? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué operaciones mentales realicé? ¿Cómo me sentí? ¿En qué puedo aplicar lo que aprendí?				
ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS			
Asertividad	➤ Valora su pertenencia a una comunidad de fe y acepta su mensaje doctrinal.	✓ Ficha de observación			
Responsabilidad	➤ Muestra puntualidad y orden en el cumplimiento de sus actividades encargadas.				

SACRAMENTOS

DEFINICIÓN

Sacramento es un signo sensible, instituido por Jesucristo, para darnos la gracia. La gracia es un don sobrenatural que Dios nos concede para alcanzar la vida eterna.

El primero, Bautismo.

El segundo, Confirmación.

El tercero, Penitencia.

El cuarto, Eucaristía.

El quinto, Unción de los Enfermos.

El sexto, Orden sacerdotal.

El séptimo, Matrimonio.

OBJETIVOS

Reconocer en los sacramentos la presencia real de Cristo.

Recibir los sacramentos como medio de salvación de los hombres.

MATERIALES

Laminas con los siete sacramentos, hoja impresa, lápices, borrador... (gobiernodecanarias.org).

PROCEDIMIENTO - METODOLOGÍA

El jugador necesita un lápiz y un crucigrama.

Al inicio el jugador lee las pistas de la palabra, que suelen ser descripciones, definiciones o sinónimos, algunos crucigramas usan fotos.

Las palabras se escriben en forma vertical u horizontal.

Se escribe una letra por casilla hasta formar la palabra (habitualmente sin tildes).

Las letras en las casillas de intersección deben ser válidas para la palabra horizontal y la palabra vertical.

Las casillas negras no se colocan letras.

Gana el jugador si logra completar todas las casillas del tablero.